ATARI MAGAZINE

3.95

1e JAARGANG NUMMER 1



- FOTODIGITALISATOR
- HARDWARE BESPREKING
- SAG REGIONAAL
- BIBLIOTHEEK
- BOEK BESPREKING
- SOFTWARE BESPREKING
- COMPUTER ONDERWIJS
- KORTE MEDEDELINGEN
- PAGE FLIPPING
- LISTING
- ATARIWRITER VOOR GEVORDERDEN

De prijsrevolutie op de computermarkt.

NIEUW. ATARI 130 XE.

128 KB RAM/24 KB ROM,

6502C-CPU 8-bit,

256 Kleuren,

4 Geluidskanalen.

Software

uitwisselbaar
met 400/800
600 XL/800 XL

Fl. 699,-

Richtprijs (incl. BTW)



ATARi 130 XE PERSONAL COMPUTER

Met de ATARI 130 XE brengt ATARI een Personal Computer die met zijn grote geheugencapaciteit (128K), zijn grafische mogelijkheden en bedieningsgemak uniek is in zijn prijsklasse. Met behulp van DOS 2.5 kan zelfs een gedeelte (64K) van het geheugen gebruikt worden als RAMDISK. Tesamen met de ATARI randapparatuur zoals de 1050 DISK-DRIVE, de 1027, 1029 PRINTERS, de 1010 PROGRAMMA RECORDER en de verschillende accessoires, kan een compleet systeem worden samengesteld voor tekstverwerking, educatieve of zakelijke toepassingen.

TECHNISCHE SPECIFICATIES

GEHEUGEN
- 131.072 Bytes (RAM) • 24.576 Bytes (ROM)

GRAFISCHE MOGELIJKHEDEN
- 320 × 192 Beeldpunten • 11 grafische modes en 5 tekstmodes, die te combineren zijn • 256 kleuren • player/missiles graphics (8 sprites)

SYSTEEM OPBOUW
- 6502C CPU, kloksnelheid 1,79 MHz • speciale microprocessoren voor graphics en geluid • ingebouwd zelftest-programma

TOETSENBORD
- professioneel toetsenbord met 57 toetsen • opgedrukte grafische tekens • alle toetsen zijn programmeerbaar
- 5 functietoetsen • internationale karakterset

AANSLUITBUSSEN
- seriele I/O bus, voor aansluiten van randapparaten
- joystick aansluiting 2x • expansie bus • module sleuf

GELUIDSWEERGAVE
- 4 onafhankelijk programmeerbare geluidsregisters • geluidsbereik 0.6 Hz tot 800 KHz, 3½ Octaaf

SOFTWARE
- Uitwisselbaar met alle Atari Software programma's beschikbaar 400/800, 600 XL/800 XL en randapparatuur.

ATARI®
Power Without the Price™

ATARI M·A·G·A·Z·I·N·E

Colofon

Atari Magazine is een uitgave van de Stichting Atari Gebruikers en verschijnt 6 maal per jaar. De Stichting Atari Gebruikers is een geheel onafhankelijke gebruikersgroep met als doel het omgaan met Atari computers te stimuleren en te vergemakkelijken. De Stichting Atari Gebruikers staat ingeschreven bij de kamer van koophandel te Nijmegen onder nummer 056743.
Voorzitter: Casper Jansen
Secretaris: Renee Ferwerda
Men kan donateur worden van de Stichting door het elders in dit blad geplaatste aanmeldingsformulier in te vullen en op te sturen EN dertig gulden over te maken. Men ontvangt dan automatisch dit Stichtingsblad.
Onze administratie is tijdens weekdagen te bereiken op 020 - 824137 (tussen 19.00 en 20.00 uur).
Stichting Atari Gebruikers, Postbus 40181, 6504 AD Nijmegen.
Bank: AMRO Bank te Nijmegen
rek. 45.04.28.826
Postgiro rekening: 4726849

Atari Magazine:
Redactie: Casper Jansen (hoofdredacteur)
Pieter Sturm (eindredacteur)
Fam. Denie (vertalingen en redactie).
Drukker: Hotline te Utrecht
Oplage: 5000
Bezorging: Peter Werkman.
Tel.: 08389-7024.
De Stichting Atari Gebruikers is niet verantwoordelijk voor eventuele fouten in artikelen of listings.
Ingezonden artikelen en brieven kunnen door de redactie worden ingekort.
Redactie-adres: Postbus 40181,
6504 AD Nijmegen.

Inhoudsopgave

Van de redactie	3
De Atari 130 XE	4
Atari de lucht in	4
Computer onderwijs	5
DOS 2 - DOS 3	5
Plotter	7
Alarm systeem	7
Atari Writer	8
Hannover Messe	9
Software bespreking	9
Listing v.d. maand	10
Regenboog	11
LOGO	12
Hardware bespreking	13
FILES	15
SAG Regionaal	16
Bibliotheek	16
Aan de Redactie	17
Boekbespreking	17
Korte mededelingen	18

VAN DE REDACTIE

Dit zou de derde uitgave van het blad ESCAPE moeten zijn. Het is het eerste nummer van Atari Magazine (AM voor de kortademige) geworden. Dat er het een en ander verbeterd is hoef ik u niet verder te vertellen, dat ziet u vanzelf. Vanaf heden zullen we dit blad, dat tot stand is gekomen met hulp van Atari, in deze vorm uit gaan geven. Diegenen die bij de SAG zijn aangesloten krijgen het uiteraard vanzelf thuis gestuurd met daarin als losse bijlage het nieuwe rooster van de Help-Lijn. Diegenen die dat niet zijn kunnen een exemplaar in de winkel kopen. De meeste Atari dealers zullen ze wel in voorraad gaan krijgen.
Vorige keer schreef ik dat Atari de best verkochte computer zal gaan worden. Deze mening is alleen nog maar versterkt sinds ik de ST heb gezien in Hannover, en de XE persoonlijk heb mogen testen. Jack Tramiel weet van wanten.
Het grote nieuws buiten de nieuwe modellen is uiteraard het schoolproject dat Atari is gestart in samenwerking met de AVRO/VARA, de Stichting Nederlandse School Radio en Wolters Noordhoff. Meer hierover in dit blad.
Hardware aanpassingen beginnen ook vorm te krijgen. Een interface die van alles kan aansturen, een nieuw modem en printer interfaces zijn enkele van de nieuwe produkten.
In ons vorige blad hadden we een wedstrijd uitgeschreven wie de beste listing en het beste artikel zou inleveren. De enkele reacties waren leuk, maar het waren er veel te weinig. Zou men het te druk hebben met spelletjes spelen? Het zou me niet verbazen, maar dan moesten we toch maar een Atari spelcomputer kopen. Deze maand zetten we de wedstrijd voort en loven weer 25 gulden uit voor de beste listing en 25 gulden voor het leukste artikel. Wakker worden dus.
De sluitingsdatum voor inzending van kopij is 15 juni.
In AM zullen een aantal vaste kolommen komen. Die zullen misschien niet elke keer verschijnen, maar wel regelmatig terugkeren. We zullen proberen van AM een blad te maken dat voor alle Atari-bezitters, beginners en gevorderden, nieuws heeft.
Tot slot een welkom aan alle nieuwe donateurs, speciaal onze vrienden uit België, Engeland en Canada.

Casper Jansen



De Hannover Messe met veel Atari nieuws.



De Atari 130 XE

De Atari XE serie is de opvolger van de XL serie. Er komt, in de toekomst, een 65XE die qua binnenwerk gelijk is aan de 800 XL. Zijn grote broer de 130 XE zal al zeer binnenkort op de Nederlandse markt verschijnen.
De 130 XE heeft een intern geheugen van 128 Kbytes. Dat is een primeur in de computermarkt, zeker omdat de prijs zo rond de 700 gulden gaat liggen.
De XE is aan de buitenkant heel anders dan de XL. De kleur is grijs, het toetsenbord wit. De module-ingang zit niet meer bovenop maar aan de achterkant. Bovenop zitten nu schuingeplaatste koelribben. De functietoetsen zitten schuin geplaatst boven het toetsenbord. Jammer hiervan is dat de RESET toets wel erg dicht bij de OPTION toets zit. Even uitglijden met de vinger en het leed is geschied.
Het toetsenbord loopt iets schuin naar boven. De toetsen op zich zijn ergonomischer dan die van de XL. Ze zijn iets groter en meer uitgerond zodat de vinger er goed inligt. Het doet een beetje IBM-achtig aan. Een zeer groot voordeel is dat de grafische tekens vermeld staan op de zijkant van de toetsen. Men hoeft dus niet steeds het boek na te slaan voor de tekens. De toetsen voelen fijn aan. De XL had een wat metaalachtige ondergrond, op zich ook prima, maar de XE toetsen hebben bij het indrukken een wat elastisch gevoel. Na even wennen is dit zeer prettig. Men hoeft de toets niet helemaal meer in te drukken, maar het is ook niet zo dat er een letter verschijnt als je per ongeluk het toetsenbord aanraakt.
De XE wordt voor de verandering met een uitstekend handboek geleverd. Ik heb alleen de Engelse versie gezien, maar de Nederlandse versie wordt een rechtstreekse vertaling hiervan. Onze complimenten hiervoor.
De XE is helemaal compatibel (m.a.w. alle software van de XL loopt op de XE). Ook alle XL hardware kan zonder meer op de XE worden aangesloten. Dit is een van de zeer grote voordelen van de Atari computers. Ik heb nu hier een hele oude 810 disk drive, een gloednieuwe 130 XE en een 1010 cassette recorder op elkaar aangesloten. Non problema. Daarbij komt dat er 64K extra beschikbaar is. Dit opent nieuwe werelden. Aan de achterkant zitten de gebruikelijke poorten en het aan/uit schakelaartje. Een nieuwigheid is de z.g.n. Expansion poort die naast de module-ingang zit. Deze poort is een rechtstreekse verbinding met de databus en is speciaal ontwikkelt om straks hard disk, zeer snelle disk drives en andere soort hardware aan te pluggen. Volgens de geruchten is ook de module poort veranderd (uitgebreid) zodat men straks ook hardware aan de module poort kan pluggen. Uiteraard kunnen de XL modules er zonder meer op. De joystick poorten zitten aan de rechterzijkant.
Speciaal voor de XE serie is een nieuwe DOS ontwikkelt, namelijk DOS 2.5. Deze DOS (die overigens ook op de XL-serie werkt) stelt de gebruiker in staat om de extra 64K te gebruiken als een interne diskdrive. Dat dit zeer prettig werkt heb ik al gemerkt. Deze zgn. interne disk drive, ook wel ram disk genoemd, is precies te gebruiken als een normale drive. DOS ziet deze ramdisk als drive nummer 8. Eventuele verdere uitbreidingen naar b.v. 256K (dhr. Tramiel vertelde ons dat daar aan wordt gewerkt) worden dan gewoon D9, D10 etc.
Je kunt er in opslaan met dezelfde drive commando's, bijvoorbeeld SAVE''D8:program'' en weer uit laden, een inhoud uit opvragen etc. Als je DOS 2.5 inlaadt dan zet de computer hem automatisch in de tweede 64K, zodat als je naar DOS wil gaan vanuit BASIC dit al in het geheugen staat. Twee seconden later heb je de beschikking over DOS. Ondertussen zorgt de XE ervoor dat je Basic Programma niet wordt uitgewist. Hij zet dit automatisch in de ramdisk. Je kunt het natuurlijk ook zelf even wegschrijven.
De tijd om een 20 K programma te saven naar de ramdisk is ongeveer 2 seconden. Een disk drive heb je dan dus niet nodig. Ook kun je bijvoorbeeld bij een data-base het programma normaal in het geheugen zetten en de data in de extra 64K. Of in machinetaal alle schermen of displays er neer planten. De mogelijkheden zijn legio.
Al met al is de XE een PRACHTIGE computer die zeker zeer populair zal gaan worden. Straks komt het schitterende programma INFINITY ook voor de XE beschikbaar. Dit is een geïntegreerd pakket voor data-base, tekstverwerking, rekenwerk en grafische toepassingen. De prijs van dat pakket zal ongeveer $70 worden. Op de ST hebben we dit pakket (uiteraard in een wat uitgebreidere vorm) al mogen zien. Rode oortjes kregen we ervan...

C. Jansen

Atari de lucht in

Afgelopen 22 april werd er in AVRO's Televizier Magazine het Educatief Informatie Netwerk (EIN) aangekondigd. Dit EIN is een samenwerkingsverband tussen de AVRO, de VARA, de Stichting Nederlandse Schoolradio, de Uitgeverij Wolters-Noordhoff en Atari.



De bedoeling is dat een aantal basisscholen in Nederland een Atari pakket gaat kopen. Dit pakket bestaat uit een 800 XL met cassette recorder, het boek ''Chips die je niet kunt eten'' met bijbehorende audiocassette's, de cursus ''Leer in Basic programmeren op de Atari'' en het computerprogramma Codewoord. Dit geheel gaat dan 559 gulden inclusief BTW kosten. Dit pakket is niet alleen voor scholen voorbehouden. Het is de bedoeling dat ook andere aan dit project mee kunnen doen.
Met behulp van de Stichting Nederlandse Schoolradio wordt er een soort verzamelpost of netwerk van programmatuur opgezet. Al de programmatuur die door de scholen, zij het leraren of leerlingen of anderen wordt geschreven of verbeterd, wordt naar Hilversum gestuurd. De beste programma's worden dan via een radio uitzending de lucht ingestuurd. Deze uitzendingen zullen waarschijnlijk op Hilversum 4 en 5 plaats vinden. Wanneer ze zullen beginnen is nog niet precies bekend. In de maand mei zullen er waarschijnlijk enkele uitzendingen zijn.
Deze ontwikkeling is natuurlijk geweldig voor alle Atari bezitters. Behalve dat de Atari natuurlijk nog meer 'popie' wordt zal iedereen binnenkort programma's uit de lucht kunnen grijpen.
Voor nadere informatie kunt u kontakt opnemen met de Stichting Nederlandse Schoolradio, postbus 115, 1200 AC Hilversum. Diegene die EEN EIN PAKKET willen bestellen kunnen onderstaande bon invullen en opsturen naar de SNS.

EDUCATIEF INFORMATIE-NETWERK AVRO/VARA

Ik bestel het pakket, bestaande uit:
- ATARI 800-XL met cassetterecorder
- Boek ''Chips die je niet kunt eten''
- Audiocassette met vier radioprogramma's ''Chips die je niet kunt eten''
- Cursus ''Leer in Basic programmeren op Atari''
- Computerprogramma ''Codewoord''

De prijs van dit pakket is f 559,- (incl. BTW)
Levering van het pakket v.a. 3 juni 1985

NAAM: ____________

ADRES: ____________

POSTCODE: ____________

WOONPLAATS: ____________



Stuur deze bon naar:
Stichting Nederlandse Schoolradio (AVRO/VARA), Postbus 115, 1200 AC Hilversum.
Ik betaal na ontvangst acceptgirokaart.

Computer on(der)wijs

De computer rukt op in onze samenleving. Als je 15 jaar geleden 'computer' zei dacht iedereen direkt aan grote bedrijven, zalen vol knopjes en metertjes en aan veel geld. Tegenwoordig denken we aan home computers voor thuis, op school en het werk. De prijs is geen drempel meer, dus zien we in steeds meer gezinnen een computer verschijnen. Maar er komt nu een vraag: Wat doen we ermee? Wat kan hij? Het gebruik kan grofweg in 3 delen opgesplitst worden n.l..

(1) Er worden programma's bij gekocht en later degradeert de computer tot een veredelde spelletjesmachine.
(2) Er wordt wat serieuze software bijgekocht (tekstverwerker, d-base, enz.) met de bedoeling om de computer zinnig te gaan gebruiken.
(3) We verdiepen ons in de handleiding, kopen studieboeken en gaan zelf programma's maken.

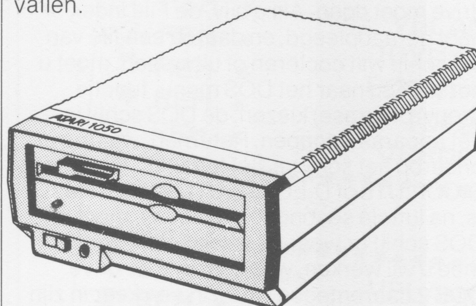
De ervaring leert dat de mogelijkheden (1) en (2) veelal tot gevolg hebben dat de computer een z.g.n. kast computer wordt. Een derde deel van alle gekochte computers is dit lot beschoren. Slechts een enkeling blijkt in staat om zelfstandig de cryptogrammen in alle gebruiksaanwijzingen op te lossen. Bij mogelijkheid (3) is de kans dat de computer in de kast verdwijnt klein, mits de bezitter een aantal barrières neemt, zoals de gebruiksaanwijzing, de verhalen van de buren en kennissen en boeken over Basic. Als dit alles lukt dan bestaat er een redelijke kans dat der een nieuwe computer-hobbyist geboren is. Deze kans is in het totaal gezien echter klein (2 op 10). Hoe zou het dan wel moeten? Hoe zou ieder die interesse heeft in de computer en deze aanschaft of wil aanschaffen hem zinvol kunnen gaan gebruiken? Hiervoor is zonder meer enige vorm van begeleiding noodzakelijk. De kennis van de computer kan men vaak niet leren uit de gebruiksaanwijzing. Het omgaan met de computer komt dan vaak niet verder dan wat amateurisch gerommel. Er zijn echter ook wat goede mogelijkheden:
(1) Een studie informatica aan universiteit of hoge school.
(2) Een aantal AMBI modules halen d.m.v. cursussen.
(3) Een schriftelijke cursus volgen voor home computer gebruik.
(4) Een mondelinge cursus volgen waarbij tevens een computer gehuurd kan worden.

Het Informatica Opleidings Centrum (I.O.C.) vindt dat opleidingen op manier (4) moeten worden gegeven.
Mondelinge en individuele begeleiding zijn zeer belangrijk.
De I.O.C. cursussen worden gegeven door docenten met een wettelijke onderwijsbevoegdheid, zodat op een verantwoorde manier kennis kan worden gemaakt met de computer taal BASIC. De cursussen worden uiteraard op Atari computers gegeven en zijn volledig afgestemd op de (toekomstige) thuis-computeraars. Daarbij komt dat men met het volgen van een cursus gratis donateur wordt van de SAG. Inlichtingen over deze cursus kunt u krijgen bij I.O.C. Nederland, Postbus 27181, 1002 AD Amsterdam. Telefonische inlichtingen bij de leraren op 020-327621 en 075-178902 tot 21.00 uur.

D.O.S. 2 - D.O.S. 3 (Amateurs)

Weest u maar gerust, u hebt niet per abuis het clubblad van de voetbalbond in handen gekregen. Ik wil u de ervaringen van een beginnend Atariaan met zijn nieuwe diskdrive vertellen. Dit in de hoop, dat u wat meer bos en wat minder bomen zult zien, als u in dezelfde positie komt te verkeren. En dit wordt dus uitdrukkelijk geen stukje voor freaks, hackers en ander profs.

Eerst dit: een diskdrive is een superding: het lijkt wel of je computertje ineens twee maal zoveel kan. Als je je systeem gaat uitbreiden, is een diskdrive het allereerste dat je moet kopen, eerder dan een monitor, printer of modem. (Alleen 600 XL bezitters zou ik adviseren eerst een geheugenuitbreiding aan te schaffen.) De prijs van zo'n machien schommelt nogal: bij de ene zaak (V en D Nijmegen) betaal je nog de adviesprijs van ƒ 845,- bij dochter Dixon's waren ze al met ƒ 799,- tevreden en grotere speciaal zaken (o.a. Bits and Chips, Khafka) adverteren met ƒ 699,-. En tegen de tijd, dat dit artikel verschijnt zou toch in heel Nederland de nieuwste promotieactie van Atari, 'n 800 XL + diskdrive voor max. ƒ 1098,- verbreid moeten zijn. Slimme winkeliers verkopen vast de twee onderdelen afzonderlijk, als u al 'n computer hebt.
Nou, je hebt zo'n ding in huis en dan begint het: je krijgt een (magere) Nederlandse handleiding en een uitgebreid Engels boek, vol. DOS 3 en Mem. Save and G at hex-adr. en weet ik veel wat. En dan vraag je een bekend expert om advies en die mompelt wat over "ik haat D.O.S. 3" en "ik gebruik altijd Happy (of Warp, of Sparta, of OS A +, of Hewsen) D.O.S." en meer van dat soort machtig klinkende, maar weinig informatieve opmerkingen. Daarom dit verhaal en waar ik struikelde hoeft u niet meer te vallen.



Sluit uw diskdrive aan, zoals in de Nederlandse handleiding staat (een evt. aanwezige cassetterecorder kan op de andere, nog vrije ingang of I/O poort worden aange sloten; als u die recorder nog eens zou gebruiken, werkt de diskdrive als een soort verlengstuk, zonder de recorder te beïnvloeden. En mocht u nog eens een printer kopen, dan hangt u die weer gewoon aan de tweede I/O poort van de recorder. Zo kunt u een hele keten, "daisy-chain" geheten, van apparaten (of peripherals) aan elkaar hangen).
Als u nu de computer aanzet, ziet u "boot-error", de aanduiding, dat het systeem niet juist is opgestart. De oplossing is simpel: u zet de computer uit, stopt de gratis bij de drive geleverde D.O.S. diskette in de drive, en zet de computer weer aan. En zie: na wat gereutel ziet u "ready". Als u nu DOS typt, en return, komt er een scherm vol tekst tevoorschijn, het z.g.n. D.O.S. Menu, de hoge hoed waaruit u konijntjes haalt om uw computer te laten toveren.
De eerste truc, die u moet gaan uithalen, is het copiëren van de D.O.S. diskette (ook wel "Master" genaamd). u typt een I in (staat voor Initialisation) en doet een nieuwe schijf in de drive. Als u returnt, krijgt u nog twee vragen: nl. of u FMS.SYS op de schijf wil zetten, antwoord voorloper Y(es) en of u de parameters van F(ile) M(anagement) System wil veranderen, antwoord N(o). Return, wat gereutel, wat mistige teksten (zoals now formatting disk, now writing FMS.SYS, en now writing KCP.SYS) en plots de mededeling "Initialisation Completed". De disk is nu geïnitialiseerd of om het normalere woord te gebruiken, geformatteerd. Uw disk kan nu beschreven en gelezen worden door 'n ATARI. (Als u dezelfde disk op 'n Apple of zo zou willen gebruiken, zou u hem op dat andere merk opnieuw moeten formatteren.) Dan drukt u op de ESC toets en ziet weer het D.O.S. Menu. Kies nu de letter D (voor Duplicate), stop nog 1 maal uw D.O.S. diskette in de drive en Return 3 ×, haal dan de D.O.S. diskette uit de drive en berg hem zeer zorgvuldig op. Hopelijk gebruikt u die nooit meer. Doe uw vers geformatteerde disk in het apparaat, return weer (da's de 4e keer) en als de drive ophoudt met lawaai maken, bent u de trotse schepper en eigenaar van een geheel legale kopie van de D.O.S. schijf, vaak als System Diskette aangeduid, waar u voortaan mee werkt. Plak met een van die zwarte stickertjes het vierkante gat in de bovenhoek van de diskette dicht. De disk is nu "Write-protected", d.w.z. u kunt niet per ongeluk over uw D.O.S. schijf heen schrijven.
Nu is het tijd om de andere functies van het D.O.S. menu 'ns te gaan bekijken. Vooraan staat File Index. Als u die kiest, krijgt u een exacte opgave van alle, op 1 disk staande files van programma's met hun volledige naam, de lengte, en de nog vrije ruimte op de schijf.
Een heel belangrijke functie is de tweede: To Cartridge, waarmee u uit het D.O.S. menu terug kunt naar BASIC, te herkennen aan het woordje "ready". Als u weer terug wilt naar D.O.S. typt u weer DOS en bent u weer in het menu. Nog enkele ook voor amateurs interessante functies zijn Copy/Append waarmee u afzonderlijke files kunt copiëren (zonder het wat lastige meermaals verwisselen van schijf, wat bij Duplicate meestal nodig is) of, als u wat verder bent, een stukje "aan een programma kunt breien". Erase maakt een disk, geheel of per file, naar uw eigen keuze, weer schoon, Rename geeft files een nieuwe naam (wat nodig kan zijn als twee gelijknamige files op een disk dreigen te komen). Nuttig zijn ook nog Load en Save, om programma's van disk te lezen en op disk te schrijven, tenminste als het om machinetaal files (binary files) gaat. Basic programma's saven en loaden gaat vanuit Basic (als u Ready heeft gezien, ofwel direct na het opstarten, ofwel door T te kiezen uit het D.O.S. menu) door SAVE "D:*.* of LOAD "D:FILENAME.EXT in te typen (hoogstens 8 letters voor en 3 na de punt, al of niet met "wildcards" (daarover verderop meer).

De overige DOS functies zijn meer voor gevorderden, die zelf programmeren in machinetaal en mijn hulp kunnen missen als kiespijn. Alleen de Help functie kan nog nuttig zijn (als uw Engels goed genoeg is). U kunt daarmee ofwel algemene informatie over het gebruik van de disk-drive vinden, of specifieke informatie over een bepaalde functie. Als u voor het laatste kiest, moet u even uitkijken: als u met ESC de helpfunctie verlaat, komt u in het algemene help-menu terecht, wat precies op het DOS menu lijkt. Pas door een tweede keer ESC te drukken, bent u weer in het hoofdmenu en kunt u weer gaan Loaden, Erasen en wat dies meer zijn.

Een paar veelgebruikte termen:

Default: Als u keuzes moet maken, bijv. bij de File Index, op welk apparaat (scherm of printer) de index moet verschijnen, heeft de computer een default-keuze, d.w.z. als u geen nadere specificaties aangeeft en alleen maar Return doet, kiest de computer automatisch de meest voor de hand liggende keuze, in het voorbeeld de E: d.w.z. het beeldscherm. Als u een andere keuze wil maken, moet u bijv. P: voor printer intypen.

Andere defaultwaarden zijn:

D1: de computer gaat ervan uit, dat u maar over 1 drive beschikt (drive1). Keuzes voor D2, D3 of D4 moet u intypen.

.: De computer neemt aan, dat u alle files op een disk wil zien bij de inhoudsopgave. Als u echter bijv. alleen hulpprogramma's (Utilities) zoekt, moet u *.UTL intypen.

Wildcard: Een soort joker. Filenamen kunnen tot 11 letters bevatten, 8 voor en 3 na de punt (de z.g.n. Extender). * kunt u gebruiken om aan te geven: alles wat volgt en spaart dus typewerk. Als u Log*.* typt, krijgt u files te zien als Logo.Bin, Logaritm.Mat, Logica.Sys maar niet Locomoc.UTL. Als u uit 2 files, resp. TAPETAPE.UTL en TAPEDISK.UTL moet kiezen, moet u ofwel TAPET*.* OF TAPED*.* ingeven, TAP*.* geeft problemen (u krijgt er 1, en weet niet welk). Ook ? is een wildcard, maar dan voor 1 letter. ?TARI geeft ATARI, ETARI, STARI maar niet Comotari of Appltari.

Sourcedisk (lett. brondisk): een schijf, waarvandaan u iets copieërt, het origineel.

Destinationdisk (lett. bestemmingsdisk): een schijf, waar u een gecopieërde file of hele disk op wil zetten, de copie.

List/Enter: een andere manier om programma's op te slaan en weer te laden, langzamer en meer ruimte op disk innemend dan Save/Load, maar met wat extra mogelijkheden, bijv. het in stukken intypen van lange programma's en die later samenvoegen. Ook kunt u programmaregels met bijv. Enter 10,100 laden i.p.v. hele programma's.

Boot: (of booten). De naam voor een bepaald programma, dat de computer "in de startblokken zet" om op een bepaalde manier te gaan werken, in dit verhaal dus om met D.O.S. te kunnen gaan werken. De meeste commerciële software heeft een autoboot, d.w.z. als u die schijf in de drive doet, geeft de schijf zelf eerst de instructies, die de computer in staat stellen de dan volgende gegevens te verwerken. Als u zelf een programma schrijft, of listings intypt en die op 'n disk wil zetten, plaats dan tijdens het formatteren een FMS/SYS file op de schijf; daarmee is die schijf ook zelfbootend en hoeft u dus niet eerst de D.O.S. schijf voor te laden.

Tenslotte de grote D.O.S. 2 - D.O.S. 3 confrontatie. Ik ben nog te groen om een oordeel uit te spreken, maar u krijgt er zeker mee te maken en het lijkt me dus nuttig er iets over te zeggen; toen Atari in '83 het Disk Operating System (D.O.S. 2.0S) verving door D.O.S. 3 had men daar zeker goede redenen voor, maar de voordelen gingen gepaard met een aantal nadelen, die voor geroutineerde gebruikers kennelijk de voordelen overschaduwen, zodat ze aan hun vertrouwde D.O.S. 2.0S vasthouden. Mijn subjectieve gedachten: D.O.S. 3 werkt met DUAL density (anderhalve dichtheid), wat betekent, dat ongeveer 1/2 meer op een disk kan, en is dus economischer. Verder is het D.O.S. 3 menu overzichtelijker en beter te onthouden. Ik vind tenminste F voor File Index simpeler dan A: Disk Directory (in D.O.S. 2). Ook het Help-menu van D.O.S. 3 is, zeker voor beginners duidelijk gebruikersvriendelijker. En u kunt met de A (voor Access DOS 2) uit DOS 3, programma's die onder DOS 2 lopen, "vertalen" en ze opnieuw opslaan, zodat ze voortaan onder DOS 3 lopen. Het grote bezwaar is, dat veel (vooral oudere) programma's en listings onder DOS 2 zijn geschreven, en dat u dus op een bepaald moment toch ook een DOS 2 systemdiskette moet hebben (die u zonder moeite kunt en mag copiëren; wend u desnoods tot de Atari gebruikersgroep). Twee DOS versies door elkaar is, zeker voor beginners, een flinke handicap, omdat u steeds moet onthouden, welke DOS voor welke schijf moet worden gebruikt, en met welke DOS de schijf moet worden geformatteerd. Een groot nadeel van DOS 3 is tenslotte nog, dat DOS 3 uit wel 8 verschillende files bestaat, die steeds afzonderlijk moeten worden geladen, zodat u steeds weer even de DOS 3 Systeem Diskette in de drive moet doen. Als u bijv. de File index hebt geraadpleegd, en daarna een file van die schijf wilt copiëren of uitwissen, moet u eerst terug naar het DOS menu, functie C(opy) of E(rase) kiezen, de DOS schijf in het apparaat stoppen, Returnen, waarna u onderop het scherm ziet loading D:COP.UTL of D:ERASE.UTL. Als dat klaar is, na luttele seconden overigens, moet de DOS schijf er weer uit en de schijf, waarmee u wil werken, weer terug in de drive. DOS 2 daarentegen wordt in een keer in zijn geheel geladen en kan zonder schijfverwisselen van de ene functie naar de andere gaan. Theoretisch spaart DOS 3 geheugenruimte, maar in de praktijk denk ik, dat weinig mensen zulke grote programma's schrijven, dat ze om die laatste 3 of 4 K verlegen zitten. Daar staat weer tegenover, dat het DOS 2 menu, in elk geval voor mij, niet altijd even helder is. Dat je als antwoord op from, to? moet intypen 1,1 heeft mij nogal wat experimenten gekost, maar dat is natuurlijk een kwestie van wennen.

Een licht in de duisternis is het feit, dat gewerkt wordt aan de D.O.S. 2.5, waarmee beide formaten kunnen worden bereikt. Deze D.O.S. 2.5 wordt geleverd bij de XF 521, een nieuwe, maar 100% XL en 1050 compatibele diskdrive, die voornamelijk uiterlijk aan de nieuwe XE computers is aangepast. D.O.S. 2.5 geeft u "the best of two worlds", de zuinigheid van de DUAL dichtheid van D.O.S. 3, maar zonder het lastige schijfwisselen, wat veel gebruikers van D.O.S. 3 zo tegenstaat. Die D.O.S. is met een paar maanden beschikbaar en zal dan wel snel alle D.O.S. 2.0S - D.O.S. 3 controverses beëindigen.

PS1) Als u ooit vanuit DOS 2 programma's moet verwerken, die onder DOS 3 lopen, gaat dat heel moeizaam, omdat DOS 2 nu eenmaal geen Access DOS 3 functie kent: de enige, mij bekende manier is het programma te laden, het op te slaan op cassette en het dan weer terug te halen en met DOS 2 opnieuw te saven. Nogal ingewikkeld, maar in de praktijk waarschijnlijk zelden of nooit voorkomend. (Er circuleert hier en daar wel een programma om DOS 3 files op DOS 2 formaat te zetten. Daarbij komt dat bij het nieuwe DOS 2.5 zo'n programma wordt bijgeleverd - RED)

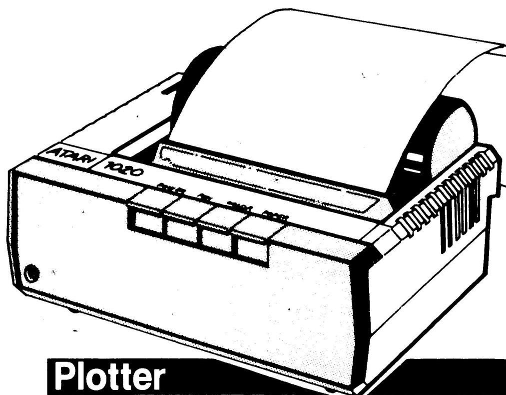
PS 2) Als u per ongeluk tegen een oude diskdrive (810) mocht aanlopen, en die voor een prikkie ('n paar honderd gulden) kunt krijgen, moet u dat zeker niet laten (evt. als drive D2, om veel lastig schijfverwisseling te ontlopen). De oude, wat plomp uitziende drive, kan alles, wat de 1050 kan, op 1 ding na: de 810 kan geen DUAL dichtheid aan, en daarmee is het voornaamste voordeel van D.O.S. 3, zuiniger diskgebruik, verloren.

PS 3) Als u oudere programma's of spellen runt, vooral Amerikaanse, wil het programma wel eens niet lopen, of allerlei onzin op het scherm zetten of "Remove Cartridge" aangeven. Laad zulke spellen met option. Als ook dat niet lukt, dan hebt u een programma, dat voor de oude Atari 400/800 serie is geschreven. Als de programmeurs zich niet hebben gehouden aan de ATARI instructies (om bepaalde geheugenplaatsen niet te gebruiken), kan het gebeuren, dat die spellen op de XL serie niet werken. U moet dan een truc gebruiken, waardoor uw computer gaat "denken, dat hij een oude Atari" is. Daarvoor gebruikt u de translator (vertaler), ofwel op schijf, ofwel (in de Atari gebruikers-groep-software bibliotheek) op tape. Prettig werkt XL-FIX, een Amerikaans programma, dat maar een keer hoeft te worden geladen zolang u van de Resetknop afblijft. Als u een ander spel wilt gaan spelen, drukt u op Option en Select en kunt u het volgende spel laden (met Select uit het XL-FIX menu). De normale translator, die wel veel goedkoper is, moet voor elk nieuw spel opnieuw voorgeladen worden.

PS 4) Het is me gebleken, dat Atari een aantal maanden geleden een DOS Masterdiskette heeft geleverd met een fout erop: als je in het D.O.S. menu om de Help-functie vraagt, krijg je een Error-5 naar je hoofd. Enige oplossing: bij vrienden of bekenden een copie maken van een goede DOS-schijf. Ik neem overigens aan, dat Atari Nederland bereid is een nieuwe en foutloze Master-diskette te leveren.

Ik neem nu afscheid in de hoop dat u spoedig zonder mijn aanwijzingen zoveel mogelijk plezier hebt van uw diskdrive. U zult merken, dat 'n Atari diskdrive, zeker gezien de prijs, een degelijk, snel en professioneel machien is, en dat u uw aankoop niet zult betreuren.

W. Denie



Plotter

De ATARI-plotter (1020) maakt tekeningen en er kan ook tekst mee worden uitgeprint. Niet snel, maar tamelijk goedkoop en nog altijd een stuk sneller en zekerder dan overschrijven van het tv-scherm. Ik kan me er heel redelijk mee behelpen, vooral voor listings van programma's in BASIC en machinetaal. Normaal zet de plotter 40 letters op een regel. Vaak vind ik het handiger om over te schakelen naar een kleinere letter, (80 op een regel) die nog redelijk goed te lezen is. Een bijkomend voordeel is dat de plotter nog maar het halve letter formaat hoeft te tekenen en uit dank doet-ie dat ook bijna dubbel zo snel.
In de gebruiksaanwijziging staat een beetje hoe het moet. Bij gebruik van de MACRO-ASSEMBLER worden assembly-listings vanzelf in deze kleine-letter-mode uitgeprint. Het listen van BASIC programma's en assembly-listings van de ATARI assembler-editor (ASMED) lijkt niet met de kleine letter te kunnen. Daar zijn echter de volgende trucs voor:

BASIC listing

Het commando LIST maakt gebruik van een device nummer, dat in geheugenadres 181 is opgeslagen. De normale waarde is 0, het kanaal dat altijd open is voor de screen-editor: het beeldscherm. We openen nu een ander kanaal (bijvoorbeeld IOCB 1 = 1 (Input Output Control Block) voor wegschrijven van de printer, met daar de gebruikelijke instructie achteraan, dat de printer kleine letters moet gebruiken.
Vervolgens komt er een POKE 181, kanaalnummer en tenslotte LIST. Het BASIC programma wordt dan niet naar het scherm gelist, maar in kleine letters naar de plotter. In een eenregelig commando:
OPEN #1,8,0,''P:''#1;''esc esc ctrl-S'':POKE 181,1:LIST. De theoretische achtergrond is te vinden in 'THE ATARI BASIC source book', van COMPUTE!, bij de behandeling van het LIST statement.

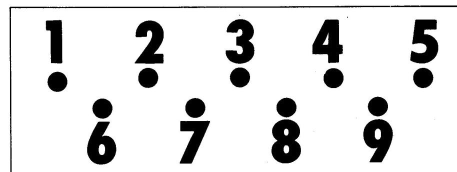
Assembly

Met de ASSEMBLY listing van ASMED is het me op een overeenkomstige manier niet gelukt. De volgende omweg is echter bruikbaar:
- de assembly-listing wegschrijven naar een file op disk of cassette
- daar vandaan de listing met een kort BASIC programma alsnog naar de plotter leiden.
Vanuit ASMED wordt de assembly listing weggestuurd met ASM,D:FILE (filenaam uiteraard naar keuze) of ASM,C:. De komma is essentieel; zie verder handleiding, pag. 25-27. Onderstaand programma draait om regel 180 waarin de DATA-BYTES een voor een worden doorgegeven van file naar plotter. Die regel is een eindeloze lus, en het niet eindeloze aanbod van data zal altijd tot een foutmelding leiden, en daarmee tot een afsluiting van het programma.
Als alles goed gaat treedt ERROR 136 op, 'end of file', oftewel we hebben het einde van de file bereikt en proberen nog verder te lezen. In dit geval verdoezelt het programma de foutmelding.
Een anderssoortige fout wordt met het gebruikelijke error-nummer gemeld.
Het programma staat hierover weergegeven.
Met een kleine aanpassing (Regel 170 in z'n geheel vervangen door 170 OPEN #2,8,0, ''S:'':POKE752,1) kan de file trouwens weer naar het scherm overgeheveld worden.

Alarmsysteem, het winnende programma

Dit programma is ingezonden door Jeroen Berger uit Zwanenburg. Jeroen heeft hiermee maar liefst 25 gulden verdiend. En dat belastingvrij. Gefeliciteerd Jeroen.
We vonden Jeroen's idee leuk omdat het bewijst dat de Atari meer kan dan je denkt, en nog nuttige dingen ook.
Jeroen heeft een alarmsysteem aan zijn Atari gebouwd. Dit systeem werkt via de joystick poort nummer 2 en is erg gemakkelijk te maken. Via kleine drukknopjes die je op ramen en deuren etc. bevestigt, staat het systeem in verbinding met de Atari. Als het knopje is ingedrukt maakt het geen kontakt. Als het knopje los laat, dus als de deur of het raam opengaat, maakt het knopje kontakt en stuurt het een signaal naar de computer. Het hele proces simuleert als het ware de vuurknop van de joystick. Simpel nietwaar, maar je moet er maar opkomen.

Na het laden en runnen van het programma staat het alarm op scherp en je kan steeds weer op scherp zetten door X = USR (1536) in te typen. Het alarm is af te zetten door op reset te duwen. Als het alarm werkt kun je gewoon BASIC in blijven typen of laden, tenzij dat programma dezelfde locaties gebruikt als het alarm. Volgens Jeroen is dit programma uitstekend geschikt om lastige vaders en moeder en vervelende broers en zussen aan te horen komen.
Wat het bouwen van de kabeltjes betreft heb je het volgende nodig. Een schakelaartje, een stukje snoer en een joystick stekkertje. Al deze attributen zijn in de meeste electra winkels wel te krijgen alhoewel je voor het joystick stekkertje misschien naar een computerwinkel toe moet. Je verbind twee draadjes aan de twee pennetjes van het joystick stekkertje. De joystick poort ziet er als volgt uit:



De specificaties van de pinnetjes zijn als volgt:

1 Naar boven
2 Naar onder
3 Naar links
4 Naar rechts
5 Paddle (a)
6 Vuurknop
7 5v Stroom
8 Aarde
9 Paddle (b)

Om het alarm te moeten laten werken moet je dus de draadjes aan pennetje 6 en 8 verbinden en die naar de drukknop op deur of raam laten gaan. Veel succes.

```
0 REM *****************************
1 REM *--->   VBLANK ROUTINE   <---*
2 REM *       JOYSTICK ALARM       *
3 REM *       POORT NUMMER 2       *
4 REM *          IDEE VAN          *
5 REM *        JEROEN BERGER       *
6 REM *****************************

0 REM *****************************
1 REM *--->   VBLANK ROUTINE   <---*
2 REM *       JOYSTICK ALARM       *
3 REM *       POORT NUMMER 2       *
4 REM *          IDEE VAN          *
5 REM *  JEROEN BERGER 02907-4785  *
6 REM *****************************
7 REM * LISTING DOOR A.MOL-SOEST   *
8 REM * 5-04-1985                  *
9 REM *****************************
15 GRAPHICS 0:P6=1536
20 READ A:IF A=-1 THEN 40
30 POKE P6,A:P6=P6+1:GOTO 20
40 X=USR(1536)
50 NEW
100 DATA 104,169,12,141,36,2,169,6,141
110 DATA 37,2,96,72,152,72,138,72,32
120 DATA 92,228,173,17,208,208,16,169,175
130 DATA 141,1,210,160,255,140,0,210,32
140 DATA 49,6,136,208,247,104,168,104,170
150 DATA 104,76,98,228,162,255,202,208,253,96
160 DATA -1
170 END
```

Atari Writer voor gevorderden

Alle Atari Writer bezitters weten dat tijdens het printen van een bestand de printer wel eens zonder aanleiding kan stoppen. Deze "arbeidtijdsverkorting" is niet zoals we in ons vorig blad schreven een fout, maar is er bewust ingestopt. De reden hiervoor is dat vroeger de matrix printers nog wel eens warm liepen na een bladzijde of zo te hebben afgeraggeld. Vandaar dat het programma even pauzeert om de printer op adem te laten komen. De printers van tegenwoordig hebben daar geen last meer van, dus is het niet meer nodig om te pauseren. Een oplossing die hiervoor wel eens gebruikt kan worden is het kiezen van een andere printer in het printer menu. Dit werkt echter niet altijd en zeker niet voor alle printers, maar het is zeker het proberen waard. Atari zal met een nieuwe Atari Writer uit gaan komen die dan niet meer nodig om te pauzeren. Een oplos-Tegelijkertijd zullen er enkele zogenaamde printer drivers bij worden geleverd zodat ook niet Atari printers alles uit dit wonderschone programma kunnen halen.
Veel software uit de beginjaren van Atari computers heeft verborgen verrassingen, kleine trucjes om handelingen te kunnen verrichten, die niet in de handleidingen staan vermeld. Reden hiervoor is dat de schrijver van een programma, wiens naam niet op de software kwam te staan, alsnog een eigen merkteken in het programma invoegde. Atari Writer is zo'n voorbeeld, vol met kleine interessante trucjes, die niet in de handleiding te vinden zijn. Een paar daarvan hebben te maken met het gebruik van de printer. Daar deze trucjes soms ingewikkeld in elkaar zitten is het verstandig om de handleiding erbij te houden.

825 Vet Druk (Bold Face)

Sommige commando's kunnen gebruikt worden om meer te doen dan eigenlijk bedoeld is. Het superscript commando laat de printer een halve regel teruggaan en dan printen. Als dit commando twee keer gebruikt wordt, gaat de printer een hele regel terug, terug naar de regel die net gedrukt is. Met het intypen van dezelfde tekst voor en na het gebruik van de twee superscript commando's, wordt dus dezelfde tekst twee keer geprint. Kant-en-klare vetdruk op de 825 printer. Teksten tussen "*" zijn control functies.

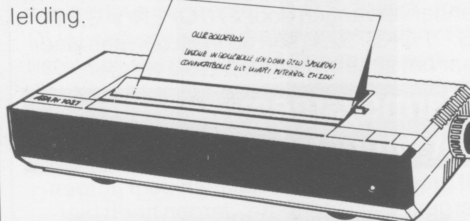
1025 Elongations

Om elongated (verlengde) karakters op de 1025 te printen moet *CONTROL**G* naar *3* gezet worden. Om de elongated karakters te stoppen wordt *CONTROL**G* ingetypt gevolgd door een *1* voor 10 karakters per inch (cpi), of een *2* voor 16.7 cpi. Het gebruikelijke *SELECT**E* commando werkt niet om elongated drukwerk op de 1025 te realiseren.

Tips voor 1025 en 1027

Om losse vellen papier te drukken op de Atari 1025 of 1027, moet je het *CONTROL**W* page wait commando invoeren aan het begin van het document onder de print formatting regel. De printer wacht dan aan het einde van ieder blad, en je kunt een nieuw vel papier in de printer stoppen. Druk op RETURN om het volgende blad te beginnen. LET WEL: op de 1025 moet eerst de Paper Out schakel, links boven op de printer in de ON stand vastgeplakt worden (met een plakbandje).

Internationale karakters kunnen op de 1025 en 1027 bereikt worden door het invoeren van een *CONTROL**O* (hoofdletter)*27* commando, gevolgd door *CONTROL**O**23*. Dit zet de internationale karakter mode in werking. Voor ieder karakter dat gebruikt wordt, moet je *CONTROL**O* en de decimale code voor de desbetreffende letter gebruiken. Deze codes staan vermeld in de printer handleiding.



1027 eigenaardigheden

Onderstrepen kan niet d.m.v. inverse video gebruikt worden. Kies printer nr. één uit het hoofdmenu en voer *CONTROL**O* (hoofdletter)*15* in op de plaats waar je wilt beginnen met onderstrepen en *CONTROL**O**14* waar je wilt ophouden.
Als de kantlijnen dichter bij elkaar staan dan de default (meest gangbare) waarden, dan begint de onderstreping toch helemaal links. De makkelijkste oplossing is om de kantlijnen bij te stellen. Als dit niet mogelijk is, dan kun je de onderstreping afzetten na het laatste woord op de regel, en weer aanzetten voor het eerste woord op de volgende regel. Wees heel voorzichtig bij het gebruik van zelfklevende etiketten op de 1027 printer. Ze kunnen loslaten en vast komen te zitten in het kwetsbare binnenwerk van de printer. Als een 1027 gerepareerd moet worden, is het verwijderen van het gehele printonderdeel een kostbare aangelegenheid. Gebruik, om dit te voorkomen, de 1027 om een drukmodel te maken op gewoon papier, maar gebruik een fotokopieerapparaat om de etiketten te drukken, daarbij gebruik makend van speciaal daarvoor bestemde etiketten.

Mailmerge geheimen

Een ander leuk geheim van Atari Writer is dat je met behulp van twee bestandjes een standaard brief aan meerdere mensen tegelijk kan schrijven. Stel dat je een brief naar 30 verschillende klanten wil sturen, maar die brief wil je wel graag een wat persoonlijk tintje geven. Normaal schrijf je dan een brief en copieer je die 30 maal. Dat is onpersoonlijk en dat hoeft nu niet meer. Atari Writer stelt je in staat om alle namen en adressen in te voeren en te gebruiken als briefhoofd. Daarbij komt dat je dan de naam van de geadresseerde in de brief kan verwerken. Geachte Willem Alexander staat toch beter dan Beste relatie.
Om dit te realiseren moet je twee bestanden maken. Een bestand met adressen en een standaard brief.
We beginnen met een standaard brief. Type de onderstaande brief.
De OPTION INSERT toets combinatie geeft de plaats aan waar later tekst moet worden ingevoerd uit het adressen bestand. De toetsen tussen de sterretjes zijn controle caracters. Ze worden verkregen door de OPTION toets ingedrukt te houden terwijl u de insert toets indrukt. Er verschijnt dan een vreemd controletekentje.

*OPTION**INSERT*

*OPTION**INSERT*
*OPTION**INSERT*
*OPTION**INSERT*

Geachte *OPTION**INSERT*

Bedankt voor uw bezoek aan onze winkel gedurende de vakantie.
Hierbij ingesloten treft u aan een tegoedbon voor 100 gulden. Deze bon geldt alleen voor aankoop van Atari producten. Deze bon staat op naam van *OPTION**INSERT* en is daarom uitsluitend persoonlijk.

Hoogachtend,

Pietje Puffeltje BV
Atari Laan 1050
130 XE Maginificatstad

De eerste *OPTION**INSERT* is de datum, de volgende drie geven resp. naam, adres en postcode + woonplaats van de geaderesseerde. De vijfde *OPTION**-INSERT* spreekt de geadresseerde persoonlijk aan met geachte XXXXXX, net als de *OPTION**INSERT* in de brief.

Save deze standaard brief op disk en noem het MODEL. De volgende stap is het creeren van het adressen bestand. U kiest "Create file" uit het hoofdmenu en typt de adresssen in. Hierin moet u bijzonder nauwkeurig zijn. Er staat 6 maal *OPTION-**INSERT* in de tekst dus moet elk adres ook 6 regels (dus 6 gegevens) bevatten.

Bijvoorbeeld: 25 mei 1985
Mevr. A. Denie
Kastanjelaan 12
520 ST Rottjeknor
Mevr. A. Denie
A. Denie

---

25 mei 1985
Henk Druivensuiker
Braamsteeg 77
3345 KS Hommeldam
Henk
H. Druivensuiker

Na iedere regel moet u een RETURN ingeven. Laat geen lege regels tussen 2 adressen in. De computer zou dat verkeerd opvatten.
Nadat alle namen en adressen op uw verzendlijst zijn ingetypt kunt u de *ESCAPE* toets indrukken en "Save file" uit het hoofdmenu kiezen. Noem dit bestand DATA. Als het Data file op disk is gesaved kiest u de "Load file" optie en brengt u het file MODEL weer in het geheugen. Kies "Print" uit het Hoofdmenu en beantwoord de vragen van de computer zorgvuldig. Zorg ervoor dat u bij de vraag "Number of copies" het aantal adressen uit uw bestand ingeeft. Als de printer een *OPTION**INSERT* in de brief tegen komt zal hij stoppen en u vragen "make entry, hit return". Druk tegelijkertijd op de *CONTROL* en *V* toetsen. Er gebeurt dan niets, maar dat hoort ook zo. Type dan D1:DATA en geef een RETURN. De disk drive begint te lopen en de informatie van het adressenbestand wordt in de brief opgenomen.

Atari Writer kan ook gebruikt worden als modem programma. Hiervoor is wel het Atari 850 Interface nodig. Als u een bestand wilt oversturen kies dan de optie "Save". In plaats van D1:file typt u in R1:file. De ontvanger kiest de optie "Load" en typt ook R1:file in.
Het zal dan automatisch worden overgestuurd.

W. Denie
C. Jansen

Hannover Messe

Al geruime tijd wisten wij dat op een van de grootste beurzen in de wereld, de Hannover Messe, Atari de nieuwe serie computers officieel in Europa zou presenteren. Zodoende werden we door Atari uitgenodigd om daar een kijkje te gaan nemen. Met een delegatie van 5 man vertrokken we 's morgens vroeg in een bus van het reisburo COMFORT. Dat wordt prima dachten we. COMFORT, vast champagne en zo, video, toilet, go-go girls, fanfare. Toen we dan ook om half vier 's nachts in Amsterdam (levensgevaarlijk dus) met slaapdronken oogjes op die bus stonden te wachten, zagen we dat hele kleine vooroorlogse lokomotiefbusje niet. De chauffeur hield echter vol dat hij toch echt met zijn vierwieler van COMFORT reizen was. Met onze benen gezellig in de nek, en onze dromen van de go-go girl als waterbalonnen uit elkaar gespat begonnen wij aan de reis naar Hannover. Onze enige troost was dat een zeer moedige medewerker van Atari ook op de bus zou stappen, en dus dezelfde lijdensweg zou moeten doorstaan.
Na een aantal vertraginkjes kwamen we dan toch om half elf in Hannover aan, alwaar wij midden op de snelweg uit de bus zijn gestapt om het laatste stukje te lopen. Er was immers geen beweging in de file van auto's, allemaal uiteraard Atari bewonderaars. Enkele van ons hadden de benen nog in de nek en konden die er niet meer uit krijgen. Kruipend kwamen ze de beurs binnen. De stand van Atari was groot en indrukwekkend. Zeker tien 520ST's stonden opgesteld en werden bediend door leden van de Duitse gebruikers groep. Men toonde het programma INFINITY wat zo mooi is dat je met open mond blijft staan kijken.
De ST serie werkt met het GEM besturings systeem. Dit is bijna identiek aan wat de Apple Macintosh gebruikt. Het komt er op neer dat men zo min mogelijk het toetsenbord hoeft te gebruiken. Door middel van grafische tekeningen wordt met een 'muis' de cursor bestuurd. Een druk op de knop en de keuze is genomen. Gebruikersvriendelijkheid staat voorop. Het verschil met de Macintosh is behalve dat de Atari alles standaard in kleur doet uiteraard de prijs. In Duitsland gaat de 520 ST met uiteraard 512 kilobytes aan geheugen, een 3.5 inch 500K disk drive, een hoge resolutie zwart/wit monitor en muis voor DM 2800.
Een hele reeks van nieuwe printers werd getoond. Matrix printers, plotters en letter kwaliteit printers, van grote tot kleine stonden in vitrines o.a. de XMM 801 (80 caracters per seconden) Matrix drukker.
De nieuwe 130 XE werd ook getoond, maar hierover meer elders in dit blad.
Een aantal aangekondigde produkten was niet aanwezig: de 10 MB harddisk en het master console, waarbij je meerdere computers aan een set randapparatuur kan schakelen (handig voor bijvoorbeeld scholen).
Ook gingen er geruchten rond dat de 65 XEM (de muziek uitgave van de XE serie) niet in productie worden genomen, evenals de portable versie van de XE.
Na wat rondgelopen te hebben op de stand werden we uitgenodigd om met Sig Hartman een gesprek te hebben. Sig Hartman is de President software van Atari Corp. Een van de zaken die we naar voren hebben gebracht is het probleem dat niet overal in Nederland genoeg software voor de Atari


Onze hoofdredacteur - Casper Jansen - met Atari-topman Jack Tramiel.

beschikbaar zou zijn. Hij keek daar wel wat van op en verzekerde ons dat hij daar, in samenwerking met Atari Benelux wat aan zou gaan doen. Hij vond, als software specialist, dat de aanwezigheid van software een computer kan maken en breken. Wij hier van de SAG weten dat er genoeg software is, maar dat je in Nederland gewoon even moet zoeken om het te vinden. Hier komt dus binnenkort verandering in.
De heer Hartman was bijzonder ingenomen met het bestaan van onze gebruikersgroep en kondigde aan ons zoveel mogelijk te willen helpen.
Na ons gesprek hebben we nog even met Jack Tramiel staan praten die verbaasd was dat er al zo'n grote gebruikersgroep in Nederland was, en ook hij beloofde ons alle steun.
Om half zeven keerden we terug naar Nederland. Helaas had de buschauffeur pas in de gaten dat hij verkeerd reed toen hij bijna in Hamburg zat. Toen we om 4 uur 's nachts in Amsterdam aankwamen waren we te moe om adem te halen, maar al met al was het een geslaagde dag. Atari bedankt!



SOFTWARE BESPREKING

Mask of the Sun

Sinds enige tijd ook in Nederland verkrijgbaar (o.a. gezien bij Telekoder en Bits and Chips(is een zeer fraai graphics adventure van het Amerikaanse Software huis Broderbund. Prijs ongeveer 109 gulden. Om te beginnen dit: het is een knaap van een programma, twee disks aan weerskanten vol. En als u ooit het eigenlijke einddoel, de oplossing hebt gevonden, kunt u nog heel wat uurtjes besteden aan het uitvlooien en doorsnuffelen van de vele kamers en schermen, waar u (door vernuft of geluk) nog niet was geweest. En zelfs als u dat allemaal hebt gedaan, is uw spel nog niet waardeloos: de vele prachtige schermen zijn net een prentenboek, waar je puur voor je lol in kunt bladeren om de zoveelste toevallige bezoeker, die dan wel 'ns wil zien, waar zo'n computer allemaal goed voor is, te overtuigen of overbluffen.
Een korte beschrijving van het spel: u bent als (ziek) archeoloog op zoek naar ''het Masker van de Zon'', een voorwerp van onschatbare waarde, verborgen in een pyramide ergens in Mexico. U wordt geholpen (o.a. met een kaart en een uitrusting) door een Mexicaanse collega, die u zelfs zijn assistent Raoul uitleent. Samen gaat u per jeep op weg. U bent zo ziek, dat u een pil moet nemen, telkens als u wat zwaars moet tillen. Na wat rondsjouwen en een bezoek aan een fluitspelende dame, komt u via een jaguar-standbeeld (lees dat beeld!!!) bij een tempel, waarin u drie schalen, resp. van jade, goud en zilver moet zoeken. De slang moet u doodschieten. De skeletten, die de zilveren schaal bewaken, zijn alleen met een dreun tegen hun schedel met een van uw voorwerpen (zoek zelf maar het juiste) uit te schakelen. Om uit de tempel te komen, moet u een urn verplaatsen. Ga dan via de handelaar in toverdranken en de Pyramide van Tikal (frustratie volop) naar de Zonnetempel.

In de gaskamer werkt maar 1 windrichting, dus sla uw spel op bij het pratende lijk in de tunnel; u hebt heel wat geluk nodig om op het duikende eiland te springen en komt dan met een wachtwoord in de Zonnetempel. Om het altaar te kunnen openen moet u goed naar de vorm van het sleutelgat kijken; uit de tempel komend moet u het masker dragen, ook al ziet de wereld er wat blauwig uit, een van de drie raadsels oplossen, RLLLR door een doolhof gaan, en in een tweede labyrinth 10 à 12 keer in een willekeurige richting gaan en dan lost u de rest (desnoods fluitend) vanzelf op.
Een paar kritische kanttekeningen: a) aanvankelijk lijken de veranderde landschappen in de jeep en in de tunnels wel leuk, en het doodt de tijd tot een nieuw beeld is opgebouwd, later begint het te vervelen. b) Het Saven en Restoren van een spel is omslachtig en ik vind het beter een spel met een naam op te slaan (bijv. kruispunt 3 of zo). Als nu meer mensen tegelijk het spel spelen, moet ofwel ieder een eigen disk met zijn opgeslagen spel aanhouden, of iedereen moet telkens bij het laatst opgeslagen spel beginnen; elk Save commando schrijft over vorige opgeslagen spellen heen.
c) het springen op een duikend eiland heeft meer met arcade-games te maken, dan met adventures.
d) de doolhoven vond ik persoonlijk nogal vervelend. Maar ondanks deze kritiek is Mask of the Sun een prachtig spel, fraai verzorgd en het kopen meer dan waard. En ik wacht al vol spanning op de volgende aflevering: Serpent's Star als onze archeoloog in Tibet gaat rondpioneren.

```
4 DIM A$(20),B$(7),C$(20),D$(6)
5 S1=0:S2=S1
8 GOSUB 7000
10 GOSUB 9000
15 ROUND=1
20 GOSUB 9500
30 GOSUB 9550
62 POSITION 11,23:? #6;ROUND
63 FOR T=1 TO 2:FOR G=15 TO 0 STEP -0.7/T:SOUND 0,1,4,G:NEXT G:NEXT T
65 Y=1:X=3:Y1=Y:X1=X
70 F=13:G=15:F1=F:G1=G
90 TM=3:TS=1
95 E=0
100 POSITION X1,Y1:? #6;"  ":POSITION X1,Y1+1:? #6;" ";:POSITION X1,Y1+2:? #6;"  ":POSITION X,Y:? #6;"ac"
110 POSITION X,Y+1:? #6;"d":POSITION X,Y+2:? #6;"eg":Y1=Y:X1=X
120 POSITION G1,F1:? #6;"  ":POSITION G1+1,F1+1:? #6;" ":POSITION G1,F1+2:? #6;"  ":POSITION G,F:? #6;"hi"
125 POSITION G+1,F+1:? #6;"d":POSITION G,F+2:? #6;"jk":F1=F:G1=G
130 TS=TS-1:IF TS=0 THEN TM=TM-1:TS=60:IF TM=-1 THEN 8500
150 POSITION 18,22:? #6;TM;":";:IF TS<10 THEN ? #6;"0";
151 ? #6;TS
400 IF (STICK(0)>=9 AND STICK(0)<=11) AND STRIG(0)=0 THEN GOSUB 1000
410 IF (STICK(0)>=5 AND STICK(0)<=7) AND STRIG(0)=0 THEN GOSUB 1100
450 IF G=X+1 THEN IF RND(0)>SK THEN GOSUB 2000
500 Y=Y+((STICK(0)=13 OR STICK(0)=5 OR STICK(0)=9) AND Y<13)-((STICK(0)=14 OR STICK(0)=6 OR STICK(0)=10) AND Y>1)
510 X=X+((STICK(0)>=5 AND STICK(0)<=7) AND X<14)-((STICK(0)>=9 AND STICK(0)<=11) AND X>3)
550 F=F+INT(RND(0)*2.5)-INT(RND(0)*2.5)+(F<Y)-(F>Y)
553 IF F<1 THEN F=1
555 IF F>13 THEN F=13
560 G=G+INT(RND(0)*1.5)-INT(RND(0)*1.5)+(G<X+2)-(G>X+2)
563 IF G<X+1 THEN G=X+1
565 IF G>15 THEN G=15
570 IF  NOT E THEN IF X>10 THEN E=1
580 IF E THEN E=E-(E-1 AND X<12)+1:IF E=10 THEN GOSUB 3000
690 SOUND 0,255,14,15:SOUND 0,0,0,0
700 GOTO 100
1000 POSITION X+1,Y:? #6;"bc":SOUND 0,37,10,15:FOR J=1 TO 25:NEXT J:SOUND 0,0,0,0
1010 POSITION X+1,Y:? #6;"c "
1020 IF Y=F+1 AND X=G-1 THEN S1=S1+1:SOUND 0,121,10,15:FOR J=1 TO 6:NEXT J:SOUND 0,0,0,0:POSITION 0,21:? #6;S1
1030 IF S1=K2 THEN 6000
1090 RETURN
1100 POSITION X+1,Y+2:? #6;"fg":SOUND 0,37,10,15:FOR J=1 TO 24:NEXT J:SOUND 0,0,0,0
1110 POSITION X+1,Y+2:? #6;"g "
1120 IF Y=F-1 AND X=G-1 THEN S1=S1+1:SOUND 0,121,10,15:FOR J=1 TO 6:NEXT J:SOUND 0,0,0,0:POSITION 0,21:? #6;S1
1130 IF S1=K2 THEN 6000
1190 RETURN
2000 IF F<Y THEN 2100
2010 POSITION G-1,F:? #6;"hb":SOUND 0,20,10,15:FOR J=1 TO 10:NEXT J:SOUND 0,0,0,0
2020 POSITION G-1,F:? #6;" h"
2030 IF F=Y+1 THEN S2=S2+1:SOUND 0,121,10,15:FOR J=1 TO 6:NEXT J:SOUND 0,0,0,0:POSITION 11,21:? #6;S2
2035 IF S2=K1 THEN 6500
2040 RETURN
2100 POSITION G-1,F+2:? #6;"jf":SOUND 0,20,10,15:FOR J=1 TO 24:NEXT J:SOUND 0,0,0,0
2110 POSITION G-1,F+2:? #6;" j"
2130 IF F=Y-1 THEN S2=S2+1:SOUND 0,121,10,15:FOR J=1 TO 6:NEXT J:SOUND 0,0,0,0:POSITION 11,21:? #6;S2
2135 IF S2=K1 THEN 6500
2140 RETURN
3000 POSITION X1,Y1:? #6;"  ":POSITION X1,Y1+1:? #6;" ":POSITION X1,Y1+2:? #6;"  "
3010 FOR X=13 TO 6 STEP -1:X1=X
3020 POSITION X1,Y1:? #6;"ac ":POSITION X1,Y1+1:? #6;"d ":POSITION X1,Y1+2:? #6;"eg "
3022 SOUND 0,121,10,15:FOR J=1 TO 12:NEXT J:SOUND 0,0,0,0
3025 NEXT X
3040 E=0:RETURN
6000 POSITION G,F:? #6;"rhi":POSITION G,F+1:? #6;"svwd":POSITION G,F+2:? #6;"tjk"
6010 POSITION 1,20:? #6;"well boxed- a k.o. !":SOUND 0,255,10,15:FOR J=1 TO 80:NEXT J:SOUND 0,0,0,0
6015 FOR J=1 TO 5:POSITION 1,20:? #6;" Heel goed,een k.o. !":FOR L=1 TO 190:NEXT L
6016 POSITION 1,20:? #6;"                      ":FOR L=1 TO 190:NEXT L:NEXT J
6020 GOTO 6600
6500 POSITION X-1,Y:? #6;"aco":POSITION X-1,Y+2:? #6;"egq":POSITION X-2,Y+1:? #6;"dwvp"
6510 FOR J=1 TO 5:POSITION 1,20:? #6;" Jammer je bent k.o! ":FOR L=1 TO 150:NEXT L
6511 POSITION 1,20:? #6;"                    ":FOR L=1 TO 50:NEXT L:NEXT J
6600 FOR F=1 TO 200:NEXT F
6620 C=RND(0)*3:GRAPHICS'HICS 0:SETCOLOR 2,C,0:SETCOLOR 4,C,0:IF K1=S2 OR S2>S1 THEN 6700
6630 ? :? :? "Heel goed,je hebt    ";A$(1,6);"verslagen in de ";ROUND:? "ronde";:IF ROUND<>1 THEN ? "s";
6632 ? "."
6640 ? :? "The result in points was ";S1;" FOR YOU,":? "and ";S2;" for ";D$
6650 IF D$(1,5)<>"Fordw" THEN ? :? "NEEM EENS EEN STERKER BOKSER         "
6660 GOTO 6780
6700 ? :? :? "jammer je bent verslagen  in ronde ";ROUND;:IF ROUND<>1 THEN ? "s";
6701 ? "."
6710 ? :? "Je punten totaal was :";S1;" voor jou,":? "en ";S2;" voor ";D$
6740 IF D$(1,5)<>"Slome" THEN ? "Probeer eens een slappere bokser."
6780 ? "Dit is je keuze:":RESTORE 7500:? :FOR F=1 TO 10:READ A$:? F;"...";:IF F<>10 THEN ? ".";
6785 ? A$:NEXT F
6790 TRAP 6790:? :? "Tegen wie wil je boksen (0 als je niet meer durft).";:INPUT X
6800 TRAP 40000:IF X=0 THEN GRAPHICS 0:END
6810 ? "K":RESTORE 7500:FOR F=1 TO X:READ A$:NEXT F:B$=A$(1,6):? :? :? :? "OK - Je vecht met ";B$:GOSUB 10500
6815 ? :? :? :? :? "     DRUK OP EEN TOETS OM TE BEGINNEN.  "
6820 IF PEEK(764)=255 THEN 6820
6821 POKE 764,255
6830 S1=0:S2=S1:SK=(11-X)/12:K2=10+X+INT(RND(0)*6):K1=16-X+INT(RND(0)*10)
6840 GOSUB 10000:GOTO 15
7000 RESTORE 7500
7100 GRAPHICS 0:C=RND(0)*4:SETCOLOR 2,C,0:SETCOLOR 4,C,0
7110 POSITION 3,10:? "Wat is je naam (max.  6 letters)":INPUT C$
7200 FF=0:FOR F=1 TO LEN(C$):IF C$(F,F)<"A" OR C$(F,F)>"Z" THEN FF=1
7205 NEXT F
7210 IF FF=1 THEN ? "Wat????":FOR G=1 TO 300:NEXT G:GOTO 7100
7215 FOR F=1 TO LEN(C$):C$(F,F)=CHR$(ASC(C$(F,F))+32):NEXT F:FOR F=LEN(C$)+1 TO 7:C$(F,F)=".":NEXT F
7220 GRAPHICS 0:C=RND(0)*4:SETCOLOR 2,C,0:SETCOLOR 4,C,0
7500 DATA Slome  Henkie,Arnold Puffer,Henk  Hopeloos,Homan Pas Op Man,King  kong,Slimme Janus
7501 DATA Opa Knokkel,Superted  ,Atari  Excellent,Vechtende Viezerd
7510 ? "            C H A M I O N S H I P              B O X I N G                   ";
7511 ? "door MIKE VAN ALEN"
7520 ? :? "dus je wilt kampioen worden, dan is         dit jouw spel, hahahahahahah.":?
7521 ? "  Wie wil je het eerst tegen vechten        ?":?
7530 FOR F=1 TO 10:READ A$:? F;"...";:IF F<>10 THEN ? ".";
7531 ? A$:NEXT F
7540 INPUT X:IF X<1 OR X>10 OR X<>INT(X) THEN ? "↑                                    ↑":GOTO 7540
7545 SK=(11-X)/12
7546 K2=10+X+INT(RND(0)*6):K1=16-X+INT(RND(0)*10)
7550 RESTORE 7500:FOR F=1 TO X:READ A$:NEXT F:B$=A$(1,6):GOSUB 10500
7555 IF B$(6,6)=" " THEN B$(6,6)="."
7556 C=RND(0)*4:SETCOLOR 2,C,0:SETCOLOR 4,C,0
7560 ? "K↓Goed dan , Je vecht tegen ":? A$;".":? :? "Elk gevecht duurt 3 ronden van 3 minuten.":?
7561 ? "";
7562 ? "":?
7563 ? "":?
7564 ? "":?
7580 ? :? "     DRUK OP EEN TOETS OM TE BEGINNEN.  "
7581 IF PEEK(764)=255 THEN 7581
7590 POKE 764,255:? "K":RETURN
8500 POSITION 18,22:? #6;"0:00"
8505 FOR T=1 TO 2:FOR J=15 TO 0 STEP -0.7/T:SOUND 0,1,4,J:NEXT J:NEXT T
8510 ROUND=ROUND+1:IF ROUND=4 THEN ROUND=3:GOTO 6620
8520 POSITION 2,2:? #6;"d":POSITION 17,14:? #6;"d":FOR I=1 TO 20
8525 Y=Y-(Y>1):X=X-(X>2)
8530 POSITION X1,Y1:? #6;"  ":POSITION X1,Y1+1:? #6;" ":POSITION X1,Y1+2:? #6;"  "
8531 POSITION X,Y:? #6;"ac":POSITION X,Y+1:? #6;"d":POSITION X,Y+2:? #6;"eg":Y1=Y:X1=X
8535 F=F+(F<13):G=G+(G<16)
8540 POSITION G1,F1:? #6;"  ":POSITION G1+1,F1+1:? #6;" ":POSITION G1,F1+2:? #6;"  "
8541 POSITION G,F:? #6;"hi":POSITION G+1,F+1:? #6;"d":POSITION G,F+2:? #6;"jk":F1=F:G1=G
8542 IF X=2 AND Y=1 THEN 8544
8543 SOUND 0,255,10,15:FOR J=1 TO 12:NEXT J:SOUND 0,0,0,0:NEXT I
8544 IF  NOT (F=13 AND G=16) THEN 8543
8545 GOSUB 9550:FOR F=-1 TO 2:POSITION X1,Y1+F:? #6;" ":POSITION 2,2+F:? #6;"
     ":POSITION 16,13+F:? #6;"  ":NEXT F
8546 GOTO 62
9000 P=INT((PEEK(106)-8)/4)*4:PP=1536:IF PEEK(PP)=255 THEN 9006
9002 C=RND(0)*4:SETCOLOR 2,C,0:SETCOLOR 4,C,0:POKE 752,1:POSITION 12,10:? "PLEASE WAIT...."
9003 RESTORE 9005:FOR Y=0 TO 255:POKE P*256+Y,PEEK(57344+Y):POKE P*256+768+Y,PEEK(57600+Y):NEXT Y
9005 FOR Y=P*256+256 TO P*256+463:READ X:POKE Y,X:NEXT Y
9006 GOSUB 10000:POKE 756,P:POKE PP,255
9007 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
9010 DATA 0,63,127,255,255,252,254,254,0,255,255,255,255,0,0,0,28,254,254,254,254,28,0,0
9020 DATA 195,129,0,0,0,0,129,195,254,254,252,255,255,127,63,0,0,0,0,255,255,255,255,0
9030 DATA 0,0,28,254,254,254,254,28,56,127,127,127,127,56,0,0
9035 DATA 0,252,254,255,255,63,127,127,0,0,56,127,127,127,127,56,127,127,63,255,255,254,252,0
9045 DATA 66,129,157,165,165,94,66,60,60,60,24,24,60,126,255,255,108,108,108,40,40,40,40,108
9050 DATA 28,30,15,15,31,62,126,252,248,240,240,224,224,240,240,248,252,126,62,31,15,15,30,28
9060 DATA 56,120,240,240,248,124,126,63,31,15,15,7,7,15,15,31,63,126,124,248,240,240,120,56
9061 DATA 255,0,255,0,255,0,255,0,170,170,170,170,170,170,170,170,255,255,255,255,255,255,255,255
9062 DATA 0,255,0,255,0,255,0,255,85,85,85,85,85,85,85,85
9100 RETURN
9500 ? #6;" WUUUUUUUUUUUUUUUW"
9501 FOR X=1 TO 15:? #6;" V                 Y":NEXT X
9502 ? #6;" WXXXXXXXXXXXXXXXW"
9525 POSITION 5,20:? #6;"punten:":POSITION 7,22:? #6;"tijd over:       round"
9530 POSITION 13,20:? #6;C$:POSITION 4,21:? #6;B$
9540 POSITION 0,21:? #6;S1:POSITION 11,21:? #6;S2
9545 RETURN
9550 Y1=13:X1=4:RESTORE 9560:FOR F=1 TO 4:READ Y,X
9560 DATA 0,1,-1,0,0,-1,1,0
9569 SETCOLOR 3,RND(0)*15,15
9570 FOR E=1 TO 11:POSITION X1,Y1:? #6;"l":POSITION X1,Y1+1:?
     #6;"m":POSITION X1,Y1+2:? #6;"n":POSITION X1,Y1-1
9571 ? #6;ROUND:SOUND 0,255,10,15:SOUND 0,0,0,0
9585 IF E<>11 THEN 9590
9586 FOR O=35 TO 25 STEP -0.4:SOUND 0,O,10,15:NEXT O:SOUND 0,0,0,0:FOR O=0 TO 20:NEXT O
9587 FOR O=25 TO 35 STEP 0.4:SOUND 0,O,10,15:NEXT O:SOUND 0,0,0,0
9590 FOR O=-1 TO 2:POSITION X1,Y1+O:? #6;" ":NEXT O
9600 Y1=Y1+Y:X1=X1+X:NEXT E:NEXT F
9605 SETCOLOR 3,3,4
9610 RETURN
10000 GRAPHICS 17:SETCOLOR 0,1,10:SETCOLOR 2,0,0:SETCOLOR 3,3,4:DL=PEEK(560)+PEEK(561)*256+25
10002 RESTORE 10003
10003 DATA 2,2,65,96,61,0,0
10005 FOR C=0 TO 6:READ A:POKE DL+C,A:NEXT C
10010 POKE 756,P
10020 RETURN
10500 D$=B$
10510 B$(1,1)=CHR$(ASC(B$(1,1))+32)
10520 IF B$(6,6)=" " THEN B$(6,6)="."
10530 B$(7,7)="."
10540 RETURN
10555 REM BY MIKE VAN ALEN
10556 REM SAGENLAAN 2
10557 REM 3813WL AMERSFOORT
```

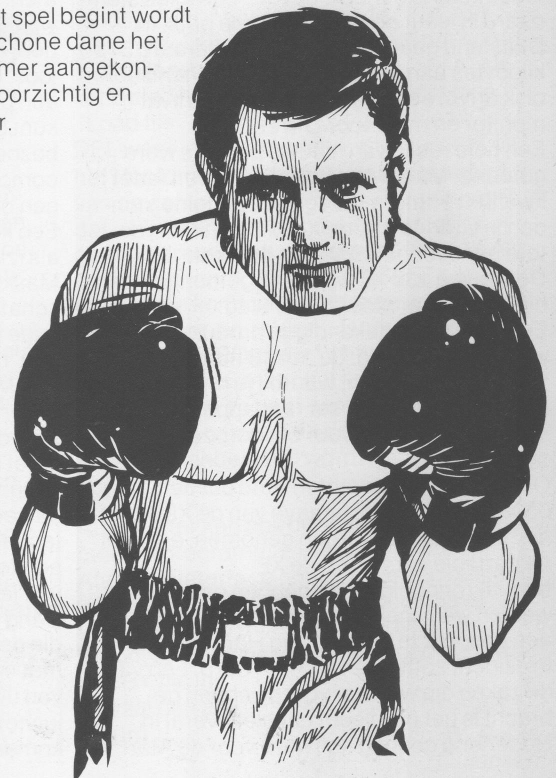
Listing

De listing van deze maand is een boksspel. Typ het zeer nauwkeurig in. Let er op dat in sommige regels (110, 120, 125 etc.) een aantal kleine letters in inverse video staan, we hopen dat dit na het drukken nog duidelijk te zien is. Het spel is geschikt voor de 600XL en 800XL.

Na het intypen moet je het spel eerst SAVEN voordat je het RUNT.

Bij het spelen ben je een bokser en je moet de tegenpartij in 3 ronden voor pampus slaan. Als je de joystick naar voren beweegt sla je met de ene arm, joystick naar achter met de andere.

Voordat het spel begint wordt door een schone dame het ronde nummer aangekondigd. Typ voorzichtig en veel plezier.



Regenboog

Ik denk, dat iedereen, die een ATARI bezit, wel een vriend of kennis heeft, die als je hem vol trots je computer laat zien, reageert met: 'Waarom heb je een ATARI gekocht? Je had veel bere een HIC-20 een dibhilips of rotmodore kunnen kopen.' Vroeger begon ik dan altijd mijn computer vol vuur te verdedigen. Allereerst vertelde ik hem, dat de ATARI over grote grafische eigenschappen beschikt. En dat dit vooral te danken is aan een aantal speciale chips, genaamd ANTIC, GTIA en POKEY, die zich uitsluitend in de ATARI en niet in andere computers bevinden. Vervolgens somde ik op, wat deze grote grafische eigenschappen zoal inhouden. Ik noemde termen als display list, player missile graphics, graphics indirection, herdefinieerbare charactersets en display list interrupts.
Het hielp allemaal geen fluit. Hoewel hij ijverig knikte, begreep hij geen woord van wat ik allemaal vertelde. Maar om mij gerust te stellen, gaf hij dan toe, dat de ATARI niet zo'n hele slechte machine was. Hij kon nog wel slechtere merken bedenken.
Tegenwoordig doe ik het anders. Zodra iemand me vraagt waarom ik een ATARI gekocht heb, laat ik het programma REGENBOOG zien. Tot nu toe heeft dit programma al mijn vrienden en kennissen ervan kunnen overtuigen, dat de ATARI een hele bijzondere computer is, die o.a. over uitzonderlijke grafische eigenschappen beschikt.
Diegenen, die wel eens naar het tv-programma "TROS COMPUTER CLUB" hebben gekeken, zullen het programma zeker herkennen.

N. Remiens

```
REGENBOOG
10 REM ******************************
11 REM *                            *
12 REM *     R E G E N B O O G      *
13 REM *                            *
14 REM ******************************
15 REM *                            *
16 REM * AUTEUR:  REMIENS,N         *
17 REM * DATUM:   10-07-84          *
18 REM *                            *
19 REM ******************************
20 REM *                            *
21 REM * DIT PROGRAMMA IS EEN VOOR- *
22 REM * BEELD VAN DE STERKE GRAFI- *
23 REM * SCHE EIGENSCHAPPEN, DIE IN *
24 REM * DE ATARI VERSTOPT ZITTEN   *
25 REM *                            *
26 REM ******************************
27 REM
100 REM
101 REM *** CONSTANTEN, VARIABELEN ***
*
102 REM
105 SDLSTL=560:REM START DISPLAY LIST
106 SDLSTH=561
110 FRESPC=256*6:REM MEMPAGE 6
120 VDSLST=512
130 NMIEN=54286
140 KOLOR0=708
1000 REM
1001 REM *** INITIALISEER SCHERM   ***
1002 REM
1010 GRAPHICS 6+16
1020 SETCOLOR 0,2,4:SETCOLOR 4,0,0
1030 COLOR 1
1040 FOR Y=0 TO 95
1050 PLOT 0,Y
1060 DRAWTO 159,Y
1070 NEXT Y
1100 REM
1101 REM *** DISPLAY INTERRUPTS    ***
1102 REM
1110 DSPLST=PEEK(SDLSTL)+256*PEEK(SDLS
STH)
1120 DSPMODE=PEEK(DSPLST+3)
1130 POKE DSPLST+3,DSPMODE+128
1140 FOR I=6 TO 101
1150 DSPMODE=PEEK(DSPLST+I)
1160 POKE DSPLST+I,DSPMODE+128
1170 NEXT I
1200 REM
1201 REM *** MACHINETAAL ROUTINE   ***
1202 REM
1210 FOR I=0 TO 24
1220 READ MACHCODE
1230 POKE FRESPC+I,MACHCODE
1240 NEXT I
1250 REM 6502 OPCODES
1260 DATA 72
1262 DATA 141,10,212
1264 DATA 173,11,212
1266 DATA 201,16
1268 DATA 208,5
1270 DATA 173,196,2
1272 DATA 133,203
1274 DATA 230,203
1276 DATA 165,203
1278 DATA 141,22,208
1280 DATA 104
1282 DATA 64
1300 REM
1301 REM *** START DLI             ***
**
1302 REM
1310 POKE VDSLST,0:POKE VDSLST+1,6
1320 POKE NMIEN,192
1400 REM
1401 REM *** ROL KLEUREN           ***
**
1402 REM
1410 FOR I=1 TO 1000
1420 KLEUR=PEEK(KOLOR0)
1430 IF KLEUR=255 THEN KLEUR=0
1440 KLEUR=KLEUR+1
1450 POKE KOLOR0,KLEUR
1460 NEXT I
```

Logo

LOGO is een programmeertaal die in ons land nog nauwelijks bekend is. In de Verenigde Staten ligt dat anders. Daar werd in 1983 al gesproken van een LOGOmanie. Inmiddels is LOGO in dat land al voor de tweede achtereenvolgende keer uitgeroepen tot 'onderwijssoftware van het jaar' en, na BASIC opgeklommen tot tweede onderwijsprogrammeertaal. LOGO is dus een echte 'runner up'. Dat onderstreepte Jack Tramiel nog eens met zijn besluit LOGO op de nieuwe ATARI ST serie standaard te gaan voeren naast BASIC. Wat is er zo speciaal aan LOGO, of vergist Tramiel zich?

LOGO is een vereenvoudiging van LISP. LISP (voor LISt Processing) is zo'n beetje de spreektaal van de internationale Artificiele Intelligentia. Dat wil zeggen, van die onderzoekers die zich bezighouden met het ontwerpen van kunstmatig intelligente programma's. Voorbeelden van zulke AI programma's zijn expert systemen, natuurlijke taalinterfaces en alle andere 'vijfde generatie' software, waaronder overigens ook kruisrakketten-technologie en andere 'zelfdenkende' wapen systemen.
LISP is een functionele taal. Programmeren in LISP komt neer op het definiëren van functies. De argumenten bij een functie vormen de invoer, het resultaat dat deze functie oplevert (of het zij-effect), de uitvoer. LISP programma's bestaan dus uit functies die met elkaar communiceren door resultaten door te geven of door elkaar aan te roepen. Omdat functies zelf ook als object kunnen worden gemanipuleerd en het resultaat daarvan kan worden gecommuniceerd, zijn in LISP functie-manipulerende functies mogelijk (Dat wil zeggen, programma-genererende programma's).
LISP heeft duidelijk een trend gezet. Functionele programmeertalen zullen de komende 10-20 jaar steeds belangrijker worden. Nu al spelen ze een belangrijke rol bij het ontwerp van nieuwe architectuur zoals multi-task en parallele proces systemen. Omdat deze nieuwe talen (SASL, MIRANDA, FP) voortborduren op de uitgangspunten van LISP, staat deze taal in feite aan het begin van een hele familie nieuwe programmeertalen.
Andere, misschien bekendere, voorbeelden van LISP-loten zijn SMALLTALK, PROLOG en ASAS. PROLOG is door de Japanners gekozen als uitgangspunt voor het ontwerp van de vijfde generatie computer. ASAS staat voor Actor Scriptor Animation System. Het is een actor taal die aan het MIT (Massachusetts Institute of Technology) is ontwikkeld en waarvan onder andere gebruik is gemaakt voor de speciale effecten in de science fiction film TRON. Meer serieuze toepassingen van ASAS liggen op het gebied van de kantoorautomatisering. ASAS is geschreven in LISP.
Een actor is in feite een metafoor voor een LISP-functie, en is te vergelijken met een toneelspeler met een bepaalde rol. Die kan echter aan de omstandigheden worden aangepast. Programmeren in een actor taal is dus veel meer te vergelijken met het schrijven en regisseren van een toneelstuk dan met gewroet in geheugenadressen e.d. Actor talen zullen daarom het bestaande beeld van 'programmeren' aanzienlijk gaan wijzigen. Het gebruik van de computer wordt veel meer probleemgericht. Dat is op zich niets nieuws, want daar was het uiteindelijk ooit om begonnen.
LOGO is op te vatten als een eenvoudig prototype, een eerste stap voor beginnende gebruikers om een beetje op dit LISP spoor te komen. LOGO is dus geen aanloop voor leren programmeren met BASIC. Met een aantal concrete voorbeelden zal dit in een volgende bijdrage worden toegelicht.

Voor verdere informatie:
LOGO Centrum Nederland
Postbus 1408
6501 BK Nijmegen

Evaringen met Atari Logo

Vanuit de praktijk wil ik jullie graag wat vertellen over mijn ervaringen met LOGO, en dan in het bijzonder met ATARI LOGO.
Laat ik mij eerst even voorstellen: mijn naam is Auke Sikma, ik ben 29 jaar en werkzaam als leraar op een school voor geestelijk gehandicapten.
Ik had al enige computer ervaring (Basic, Forth) waaronder educatieve toepassingen. Ik denk dat het uit onvrede is geweest met de bestaande educatieve software dat ik bij LOGO terecht ben gekomen.
Daar Atari (naast Apple MacIntosh) de mooiste - en betaalbare - LOGO heeft ben ik bij Atari LOGO gekomen. En sinds die tijd ben ik volledig in de ban van LOGO.

Eerst wat informatie over LOGO: LOGO is een interaktieve taal en LOGO is een procedurele taal. Interaktief betekent hier dat er geen lange programma's nodig zijn voordat er iets gebeurt. Dit is vooral voor kinderen essentieel.
En hoewel LOGO zeer nauw verwant is met LISP en AI (Artificiele intelligentie) is deze door Seymour Papert ontwikkelde taal bedoeld om door zeer jonge kinderen al te worden gebruikt.

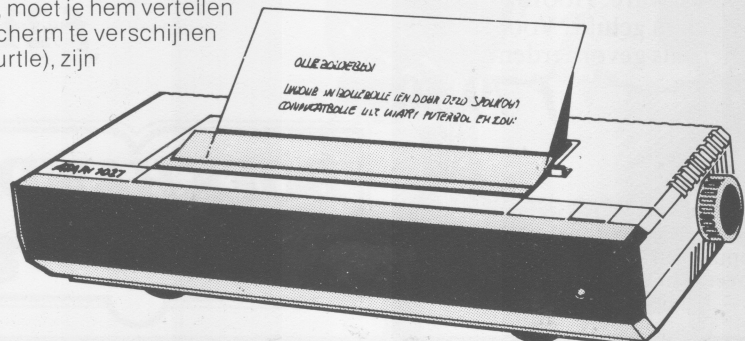
Bij LOGO wordt gesproken van leeromgevingen. Er zijn er 4:
1. De Turtle graphics (de schildpad tekenwereld)
2. De Taal wereld (het manipuleren met woorden en zinnen)
3. De Sprookwereld (de wereld van animatie)
4. De Muziekdoos (zelf musiceren met LOGO)

Deze werelden worden aangesproken met primitieven. Dit zijn de LOGO woorden. Maar omdat LOGO een procedure taal is kun je je eigen primitieven maken, je eigen LOGO woorden. Dat heb ik dan, voordat ik LOGO op school introduceerde, ook gedaan. Ik zal hier een voorbeeld geven:

LOGO is een engelse taal. Om bijv. de schildpad te vertellen dat hij een lijn moet tekenen, moet je hem vertellen op het scherm te verschijnen (Show Turtle), zijn pen neer te laten (Pendown) en vooruit te gaan (Forward 100). Nu zijn deze engelse begrippen veel te moeilijk voor de kinderen waar ik mee werk. Daarom heb ik bijv. de procedure V (van vooruit gemaakt). Dat gaat zo: eerst roep je het LOGOeditor op door Edit''V, dan verschijnt op het scherm:To V; daarvan maak je de procedure To V : stap
Forward :stap
End

Als je dat gedaan hebt, heeft LOGO a.h.w. geleerd V te interpreteren als Forward. De : stap is een variabele, en vraagt om een getal (het aantal stappen dat je vooruit wil). Dit heb ik met Forward (V), Back (A), Right (R), Left (L), Penup (PO), Pendown (PD), Show-Turtle (KOM) en Clear Screen (S, van schoon) gedaan.
Wat de procedures betreft kun je op deze manier dus je eigen LOGO taal maken. Je kunt LOGO (wij hebben Turtle Slimpie genoemd, een voorbeeld van LOGO Centrum Nederland) bijv. ook leren een vierkant te tekenen:
leer ''Vierkant
herhaal 4(V60 R90)
END
of met variabelen:
leer ''Vierkant:stap
herhaal 4(V:stap R90)
END

De mogelijkheden zijn schier eindeloos want als je de procedure vierkant hebt gemaakt kun je deze weer in een andere procedure gebruiken bijv. leer ''Ster herhaal 36(vierkant R10)
END
Op deze manier tekent de Turtle 36 vierkantjes, die steeds 10 graden kantelen. En dan ontstaat er een mooie ster.
Dit fascineert grote mensen niet altijd, maar kinderen - ook die waar ik mee werk - zijn hier erg enthousiast over.
Met de kinderen leren we Slimpie tekenen, maar ook praten (leeromgeving2), spelletjes mee maken (leeromgeving 3) of muziek maken (leeromgeving 4).
Slimpie is een begrip aan het worden. In ATARI LOGO zitten maar liefst 4 onafhankelijke ''turtles'' / slimpie's.
Natuurlijk moest ik mezelf eerst goed oriënteren in LOGO en dit heb ik o.a. gedaan door studie op het LOGO Centrum in Nijmegen.
Ik hoop zo een (onvolledig, dat weet ik) beeld te hebben geschetst van het werken met ATARI LOGO.
Misschien heb ik mensen wel enthousiast gemaakt voor LOGO.
Aspirant / Gevorderde LOGOfielen kunnen altijd kontakt met mij opnemen. Gegroet,
Auke Sikma
Eysingaweg 15
9105 AT Rinsumageest



HARDWARE BESPREKING

Ooit geprobeerd een niet-Atari printer aan te sluiten? Zo zonder meer gaat dat niet. Vroeger waren er nog de Atari 850 interface modules. Dat waren prachtige stukjes techniek waarop je van alles kon aansluiten. Nu deze niet meer gemaakt worden moet er dus een andere manier zijn.
De firma ''Interface Computer Engineering'' importeert een speciaal voor de Atari gemaakte kabel. Dit is een zogenaamde centronics interface waarmee je vrijwel iedere printer kan aansluiten.Het is een gewone I/O kabel met aan het eind een klein blauw kastje dat je rechtstreeks aan de printer sluit. Als je het kastje openmaakt zit er echt bijna niets in, maar het werkt en daar gaat het om. Aan mijn Epson printer werkte de interface prima. Volgens de importeur kun je er graphics mee printen, maar mij is het (nog) niet gelukt. Listings, Atari writer files etc. zijn geen probleem voor dit apparaat.
De kosten van de Interface zijn 235 gulden excl. BTW. Inlichtingen bij Interface Computer Engineering te Halfweg.
Tel. 02907-3955 uiteraard gedurende kantooruren.

ATari INterface

Wanneer u zaterdag 13 april op de SAG meeting in Nijmegen of zondag 14 april op de computerbeurs in Utrecht bent geweest, heeft u de recent ontwikkelde ATari INterface (afgekort tot ATIN) in werking kunnen zien. Deze interface kan zonder hardware aanpassingen op iedere Atari computer met tenminste 64K - de oude 800, de 800XL en de nieuwe XE computer aangesloten worden. Met bijbehorende software is het dan mogelijk ALLE elektrisch aangedreven apparatuur volledig automatisch met de computer aan te sturen. Van elektrische trein tot broodrooster en van wekker tot lichtinstallatie van uw huis. Hieronder volgt een korte uitleg over de ATIN; de hardware (de ''schakelkast'' zelf), de software (drie programma's) en enkele van de vele mogelijke toepassingen. De ATIN kost 145 gulden incl. programmatuur.

De Interface

De ATIN is een kant en klare print die op de joystick poorten van uw computer wordt aangesloten. De stroom voor de schakelkast en het aangesloten apparaat wordt niet door de computer geleverd, maar door een door de gebruiker aan te sluiten externe voeding. Dit ter bescherming van de computer. De ATIN werkt op 6 tot 12 Volt gelijkspanning.
De in- en output mogelijkheden van de ATIN zijn:
- 8 digitale output poorten
- 2 digitale input poorten
- 4 analoge input poorten.

Op de digitale output poort staat wel of geen spanning m.a.w. hij staat aan of uit.
Op een digitale input poort kan een schakelaar of relais aangesloten worden, die aan (contact) en uit (geen contact) schakelt. Dit wordt ingevoerd in de computer, zodat daarop gereageerd kan worden.
Een analoge input poort leest de stand van een potmeter, de geleiding van een fotocel, etc. Bovendien is het mogelijk een analoge input poort om te zetten in een digitale input poort (u kunt dus ook b.v. 5 digitale en 1 analoge input poort(en) maken.
Mocht er een apparaat aangesloten zijn, dat op wisselspanning of een hoger voltage werkt, dan worden de outputpoorten simpelweg voorzien van relais, die de gewenste spanning schakelen.

De software

De software bestaat uit drie programma's: twee 64K machinetaal programma's en een basic programma, wat door de gebruiker in een eigen programma ingebouwd kan worden als een subroutine.

Met het eerste machinetaal - programma leert u de computer de handelingen, die hij moet verrichten met het aangesloten apparaat.

Heeft u bijvoorbeeld een modelspoorbaan aangesloten, dan kunt u zeer eenvoudig de door u gewenste treinen en wissels bedienen op de door u gewenste tijdstippen. De bediening gaat als volgt: stel u heeft op poort 2 een trein aangesloten. Wanneer u deze trein wilt laten lopen, drukt u op de toets 2 van de computer. Om hem te laten stoppen, drukt u weer op de 2. Ondertussen slaat de computer al deze handelingen op in zijn geheugen en wanneer u klaar bent, kunt u de computer ter controle laten herhalen, wat u ingevoerd heeft.
Daarna schrijft de computer dit 'besturingsprogramma' weg naar cassette of disk, zodat het door programma 2 uitgevoerd kan worden.

Met het tweede machinetaalprogramma wordt een besturingsprogramma, dat reeds op disk of cassette staat, uitgevoerd. Tevens wordt u de mogelijkheid geboden om dit besturingsprogramma als een cyclus te laten dienen, die continu herhaald wordt.

De meeste gebruikers zullen de basicsubroutine niet gebruiken, maar voor diegenen, die het onderste uit de toch al vrij forse kan willen halen, biedt deze subroutine praktisch onbegrensde mogelijkheden. Met dit programma worden de analoge input gegevens verwerkt en weergegeven. Voor het digitaliseren van de foto's, met behulp van de ATIN, wordt deze subroutine gebruikt.
Elders in dit blad staat een artikel over dit proces.

De mogelijkheden

Zoals reeds vermeld, kan ELK elektrisch aangedreven of gestuurd apparaat via de ATIN op een ATARI computer aangesloten worden. Het aantal mogelijkheden wordt dan ook alleen begrensd door de fantasie van de gebruiker. Hieronder staan enkele toepassingen:
- robots
- modelspoorbanen
- digitaliseren van foto's
- alarminstallaties
- laboratoriumproeven, b.v. volautomatische titraties

Verkrijgbaarheid

De ATIN is volledig ontwikkeld door twee hobbyisten, te weten John Marcelis (hardware) en Frank Leusden (software). U kunt de ATIN (hardware, software en handleiding) bestellen door hfl 145,- over te maken op de volgende bankrekening:
AMRO bank, Oegstgeest
44.82.39.809
F.J.J. Leusden
Oegstgeest
Het gironummer van deze bank is:
9200
Vergeet u niet te vermelden of u de software op disk of cassette wilt hebben.
Heeft u vragen over de ATIN, dan kunt u de makers bereiken op het volgende adres:
F.J.J. Leusden
Oude Rijnsburgerweg 44
2342 BC Oegstgeest

Modem Nieuws

Onder deze titel zullen zo nu en dan wat nieuwtjes van en voor modem gebruikers in AM verschijnen. De eerste paar keer zal ik deze rubriek zelf volschrijven maar het is de bedoeling dat het op den duur een zelfstandig bestaan zal gaan leiden door tips en ideeën van de leden. De leden waarvan vraagt u zich misschien af?
In de eerste plaats natuurlijk de leden van de SAG, (alhoewel die dus donateurs heten) maar eigenlijk de leden van de modem gebruikersgroep die deel gaat uitmaken van de SAG. Er is nu al een flink aantal Atari-bezitters met een modem dus ik vind het tijd worden dat er zo'n groep komt. In de eerste aanzet zullen we namen en adressen van modem bezitters moeten verzamelen. Dan moeten we een bijeenkomst(je) houden over hoe en wat en wie wat doet en waarom op wat voor een manier en in welke kleur en zo. Nou ja, u snapt het zeker wel. Dan kunnen we van start gaan. U kunt uw adres als u een modem heeft naar de SAG sturen, zij verzamelen die adressen dan. Mensen die nog geen modem hebben maar er misschien een willen kopen kunnen naar de firma Decos Computer Extensions in Leiden bellen (071-132073), zij hebben een modem speciaal voor de Atari ontwikkeld.
Nu eerst eens iets anders. Ik heb het namelijk voor elkaar dat iedere Atari modem bezitter GRATIS een terminal programma kan krijgen, en niet zo maar een, nee het BESTE terminalprogramma. Dit programma komt net uit Amerika en heet Kermit. Het is een Public Domain programma, dus het is vrij van copyrights en mag dus vrij gekopieerd worden. En dat zullen we dan doen ook!
Dit programma is namelijk DE standaard op data-transmissie gebied. Kermit is heel erg goed te gebruiken voor het feilloos overzenden van files, programma's en teksten.
Kermit loopt ook op allerlei andere computers zoals de hele serie PDP-11 en VAX computers, op de Mackintosh, op CP/M machines en b.v. ook op MS-DOS machines.
Het programma zendt de files over via een z.g.n. protocol, dus de foutloze gegevensoverdracht is gegarandeerd. Tegelijkertijd is het ook een terminalprogramma waarmee u ook bulletinboards e.d. kunt bellen.
Het is natuurlijk heel erg belangrijk dat zoveel mogelijk mensen Kermit hebben, zodat u met al die mensen files kunt overzenden.
Het programma wordt tegenwoordig ook bij de Decos C.E. modems geleverd, en Decos C.E. modems gebruikers die het nog niet

hebben kunnen het gratis bestellen.
De versie die wij onder de SAG modem-gebruikers zullen verspreiden is bedoeld voor de modems die op de 850 interface module zijn aangesloten. Het programma heb ik in het Nederlands vertaald, en ik heb er zelf alvast een Nederlandstalige handleiding bijgeschreven, en die bied ik ook ter kopieering aan. Het programma en de handleiding zullen samen in de SAG programmabibliotheek komen, en u kunt het daar bestellen. Of anders kunt u het op de modemgebruikers bijeenkomst zelf even kopieeren, dat bespaart weer verzend en kopieer kosten, of gewoon even via het modem naar elkaar toesturen. Zoals ik al zei werkt Kermit met een protocol voor het overzenden van files. In de praktijk betekent dit, dat het overzenden in blokjes gebeurd. Kermit gebruikt blokjes van 94 bytes. De zender verstuurt eerst een blok met de naam van de file erin, zodat de ontvanger weet onder welke naam deze file op diskette terecht moet komen. Daarna verstuurt de zender het eerste date-blok. Dit bevat zo'n 64 byte aan informatie en zo'n 30 byte overhead. Deze extra 30 byte gebruikt de ontvanger om te controleren of de gegevens goed zijn aangekomen. Dit doet hij door de z.g.n. checksum te controleren. Als het blok goed is dan stuurt de ontvanger 8 bytes naar de zender om te zeggen dat het blok goed is aangekomen en dat hij klaar is voor het volgende blok. Als het blok niet goed is aangekomen dan stuurt hij een andere code, zodat de zender weet dat het blok niet goed was en dat het herhaald moet worden. Dit proces herhaalt zich tot het einde van de file is bereikt.
Dit is een zeer veilig protocol voor het overzenden van files; je weet 100% zeker dat de files goed aankomen. Het nadeel hiervan is dat het wat langer duurt. Maar beter in een keer goed dan twee keer sturen.
Verder modemnieuws is dat de firma Decos Computer Extensions te Leiden een nieuw modem heeft ontwikkeld, dat veel meer mogelijkheden biedt dan de MD 3030/DC die zij eerst op de markt brachten. De nieuwe modem heet de MD 3120/DC, en kent naast de normale 300 baud full duplex snelheid nu ook de viditel snelheid., 1200 baud half-duplex met backward channel van 75 baud. Het overseinen van programma's gaat dus nu 4 keer zo snel (!). Deze modem is wat duurder dan het oude model, *f* 569,- winkelverkoop. Het wordt geleverd met 3 maanden garantie, AMOD plus speciaal voor deze modem, een aangepaste versie van Kermit en een uitgebreide Nederlandstalige handleiding. De modem heeft geen interface module nodig en wordt direct achterin uw diskdrive gestopt. Hij komt dan als laatste in de keten van het Serial IO doorlus systeem. De modem kunt u direct op de telefoonlijn aansluiten. PTT goedkeuring wordt aangevraagd. Er is ook een Viditel programma dat op deze modem werkt, dit is een Engels programma en het heet View-term. Er is op dit moment echter nog geen importeur voor dit programma, en er moet nog iets aan aangepast worden om het op de Nederlandse Viditel ook antwoordbeelden te kunnen laten invullen.
Nou ja, dat was het zo'n beetje voor deze keer. Hier nog wat modem telefoon nummers.
NEABBS te Amsterdam 020-717666
Apple BBS te Lelystad 03200-28717.
Beide Bulletin Boards zijn vrij toegankelijk, NEABBS alleen 's avonds. Om alle functies te kunnen gebruiken is een geheim woord nodig waarvoor een minimaal bedrag verschuldigd is.

P. Veger

Fotodigitalisator

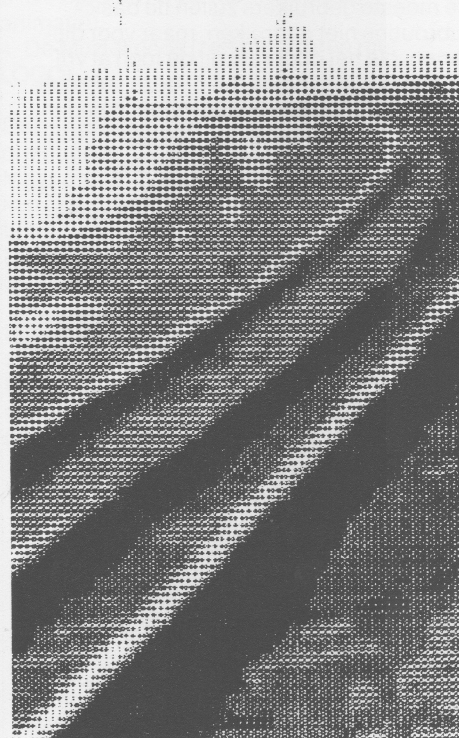
Veel mensen denken dat een ATARI computer puur een spelletjes computer is. Toch is dat beslist niet waar. Na de vele spelletjes moe te zijn geworden, kwam ik tot de ontdekking, dat het mogelijk is uit die gesloten doodse kast van de computer te kruipen. Van een flinke doos Fischer Technik bouwde ik een fotodigitalisator (een apparaat, dat foto's inleest in de computer, waarna deze verwerkt kunnen worden). Deze werd via de ATari INterface (ATIN; zie elders in dit nummer) aangesloten op mijn 800XL.

Het principe

Hoe werkt dat, zo'n fotodigitalisator? Eigenlijk heel eenvoudig!
Ten eerste heb je een speciale afdruk van de foto nodig. Dit moet een doorzichtige foto zijn (op vlakfilm noemen ze dat in fotovakkringen), een soort vergrote dia dus. Zo'n afdruk kan een goede fotograaf maken van het normale negatief.
Vervolgens bouw je een apparaat (in dit geval van Fischer Techniek), dat die foto in kleine stapjes in het X,Y-vlak langs een fotocel beweegt. Deze constructie wordt hieronder nader besproken.
De foto stop je in de fotodigitalisator, die je dan met een interface (bv. de ATIN) aansluit op de computer. De computer bestuurt de digitalisator, zodat de hele foto volautomatisch 'afgescand' wordt; van elk punt op de foto wordt een getal in het geheugen van de computer opgeslagen. Dit getal varieert tussen de 0 en 255. Een groot getal (bv. 200) wil zeggen dat de foto op die plaats weinig licht doorlaat, m.a.w. de foto is daar zwart. Een klein getal (bv. 25) geeft aan dat de foto daar licht gekleurd is.
Nadat de hele foto op deze manier is ingeladen, schrijf je hem als een reeks getallen weg naar disk (of cassette), zodat de gedigitaliseerde foto later weer in een mum van tijd opgeroepen kan worden. Het tot hierboven beschreven proces (besturing van de digitalisator, inlezen van de foto en het opslaan van de gedigitaliseerde foto op disk) kan volledig uitgevoerd worden met de bij de ATIN behorende software. Nu moet de digitale foto nog verwerkt worden (weergeven op het beeldscherm of afdrukken op papier met de ATARI 1020 plotter). Hiervoor is de basic-subroutine van het ATIN-pakket nodig.

De digitalisator

Er zijn natuurlijk vele manieren om zo'n digitalisator te maken. Velen zullen, geïnspireerd door een recent artikel in COMPUTE!, een fotocel op de kop van hun printer hebben geplakt om een foto te digitaliseren. Naar wat ik gehoord heb, werkt dit systeem niet zo goed (lage resolutie, geen constante inlezing, etc.).
De digitalisator, die ik gebouwd heb van Fischer Technik kent deze nadelen niet: een normale foto van 9 bij 13 cm wordt ingelezen in stapjes van 0,2 mm (resolutie: 450 bij 650 pixels, in totaal bijna 300.000 punten!!!). Bovendien is de constructie dermate stevig, dat er geen veranderingen tijdens het inlezen plaatsvinden.



De digitalisator bestaat uit een wagentje, waarin de foto ligt, dat door een motor met een grote vertraging in de X richting bewogen wordt. Over dit wagentje hangt een arm met een fotocel onder, en een lamp boven de foto. Deze arm wordt door een andere motor in de Y richting bewogen. Het geheel is voorzien van drukschakelaars, die via de ATIN aan de computer een signaal doorgeven wanneer het wagentje (of de arm) een uiterste positie bereikt. Misschien wilt u zelf proberen op deze manier een fotodigitalisator te bouwen. Waarschijnlijk heeft u dan meer informatie nodig dan hierboven gegeven is. U kunt mij dan bereiken op het adres, dat elders in dit blad vermeld is.

De resultaten

Ter demonstratie is hier een gedigitaliseerde foto weergegeven. Het is een artistieke foto van een spoorweg (met een extra geleiderail in het midden) op een dijk.
Deze foto is gedigitaliseerd in stapjes van 1,0 mm, dus een resolutie van 90 bij 130 (intotaal 11.700 pixels). De digitalisator had slechts een half uur nodig om de hele foto in te lezen, terwijl de plotter er dik twee uur voor nodig had om hem uit te plotten!!
Foto's, die op de maximale resolutie zijn gedigitaliseerd, zijn 25 keer zo nauwkeurig. De plotter is dan echter erg lang bezig met het uitplotten van de foto. Vanwege het tijdgebrek is bijgaande foto dan ook met een vrij lage resolutie ingelezen. Ik ben van plan een uitplotprogramma te schrijven voor een matrixprinter, die veel sneller werkt dan een plotter.

Ik hoop dat u, mede door dit schrijven, ook wilt proberen uw ATARI computer voor andere dingen te gebruiken dan enkel de normale software (meestal spelletjes). Of dat nu het digitaliseren van foto's of het volautomatisch aansturen van een modeltrein is, het kan allemaal!! Mocht u met enkele experimenten voor (schijnbaar) onoplosbare problemen komen te staan, dan kunt u deze meestal wel met goed resultaat voorleggen aan mede ATARI-gebruikers. Veel succes!

Frank Leusen

FILES II

Dit artikel is het vervolg op het artikel over Files dat verscheen in de eerste Escape. In het eerste artikel heeft u kennis gemaakt met de basisprincipes van files; Hoe stuurt u er informatie doorheen en hoe haalt u het er weer uit.
We zullen ons in dit artikel speciaal bezighouden met files op diskette, op cassette en files op de 130 XE computers. De 130 XE computers zijn zoals u weet de nieuwe 128 K computers van Atari. Ze zullen binnenkort in de winkel te koop zijn. Deze machines zijn in zoverre voor dit artikel interessant omdat ze de laatste 64 K kunnen adresseren als een RAM-Disk. Hierdoor kan je op een 130 XE dus ook files in RAM opslaan.
We zullen in dit artikel een ander interessant filetype, de RS-232 files, buiten beschouwing laten, omdat toch maar zeer weinig mensen een interface module of een Decos modem hebben. We zullen in dit artikel veel grote strings op gaan slaan op cassette of diskette. Nou vraagt u zich misschien af waarom dat handig is, maar het heeft wel degelijk heel erg veel toepassingen. Als u namelijk uw eigen adressenbestand-programma of zo iets dergelijks schrijft is het natuurlijk wel zo fijn als u die adressen ook kunt bewaren en ze niet steeds in hoeft te tikken of in DATA regels hoeft te zetten. U kunt zo'n heel adressenbestand dan in een hele lange string zetten en deze dan opslaan en weer inlezen.

Cassette files

Allereerst nu de cassettefiles, daar kunnen we vrij kort over zijn, omdat er bijzonder weinig mee mogelijk is. De cassette is een zeer traag medium. Zo ook met files op cassette. Het gegeven voorbeeld programma zet een string van willekeurige lengte op cassette. Het enige bijzondere aan files op cassette is, naast dat het heel lang duurt om ze te saven en te laden en dat je nogal eens kwijt kan raken omdat het eerste blok van 128 bytes van een file vaak verminkt wordt. Daarom is het het beste om al gelijk na het OPENen van de file naar cassette een string van 128 byte met onzin te sturen, en deze string dan bij het inladen te negeren. Dit gebeurd dan ook in het cassette programma.

Disk Files

Nu de diskfiles, daar spelen namelijk allerlei interessante grappen een rol in. Allereerst heb ik een klein voorbeeldprogrammaatje gemaakt waarin ik op een eenvoudige manier een lange string op disk zet. Deze lees ik dan in het tweede deel weer in. Dit om een indruk te geven hoe het niet moet. Waarom niet? Omdat het namelijk heel lang duurt voordat je de file weer ingelezen hebt. En ik dacht nou juist dat het voordeel van een disk-drive zijn snelheid was?
We gaan het programma dus veel ingewikkelder maken. Het is natuurlijk wel zo dat u de realiteit niet uit het oog moet verliezen. Als u namelijk maar een heel klein filetje op disk hoeft te zetten kunt u natuurlijk best het eerste programma gebruiken, maar als de files wat groter worden neem dan de moeite om het tweede programma te gebruiken.
Het tweede programma zet de string heel eenvoudig op disk, hij print hem namelijk gewoon naar de diskfile. Je kan hem dan niet zo maar in een keer met een INPUT inlezen omdat je dan een 'Truncated record'' error krijgt. Dat is natuurlijk niet de bedoeling. We moeten daarom een truc gaan uithalen die nogal wat POKEen en dat soort dingen vergt.
Het leuke van het Atari operating systeem is namelijk dat je via POKEs op kunt geven wat het adres en de lengte is van het buffer voor een bepaalde operatie. Bij het schrijven hebben we dat niet nodig want dat regelt BASIC wel voor ons maar bij het lezen moeten we dat zelf doen. We geven dan via POKEs aan het Operating system door dat hij de in te lezen string zelf als buffer moet gebruiken, dan komen de gegevens vanzelf op de goede plaats, en hoeven we ze niet meer via BASIC te verplaatsen.
Zoals u waarschijnlijk wel zult zien is in het tweede programma alleen het lezen veranderd, u hoeft het programma dus niet meer helemaal opnieuw in te tikken. U kunt ook wat extra gegevens opslaan op de disk, zoals het aantal personen in uw adressenbestand of zoiets dergelijks. U doet dit door op regel 1041 PRINT kk1; AANTAL te zetten en op regel 2041 INPUT kk1, AANTAL te zetten. U kunt nog meer variabelen wegschrijven door dit op 1042 enz. te doen.
Voor 130 XE gebruikers zijn deze programma's heel erg leuk te gebruiken met de RAM-disk. Deze RAM-disk heeft de naam D8:. Je kunt dus bijvoorbeeld het adressenbestand even saven naar D8: en dan kan je van disk even een ander bestand inladen waarin je bijvoorbeeld iemand wil opzoeken. Als je daar dan mee klaar bent dan haal je het oude bestand weer van D8:. Dit werkt natuurlijk alleen zolang je de computer aan laat staan, want anders verliest hij alle informatie die in de RAM-disk staat. Voordat je de computer uitzet moet je de File dus nog wel even saven op een echte diskette.

```
4 REM PAUL VEGER MEI 1985
5 BLOKL=127
10 DIM A$(1000),B$(BLOKL),BAGGER$(BLOKL),SP$(BLOKL)
20 BAGGER$(BLOKL)=" ":FOR I=1 TO BLOKL STEP 10
25 SP$(I)="          ":NEXT I
30 REM VUL HIER A$
40 REM NU DOEN WE DAT EVEN ZO:
55 A$="HALLO IK KOM NET VAN CASSETTE AF."
60 REM ER KAN NATUURLIJK WEL 10 KEER ZOVEEL IN A$
1000 REM SAVE
1010 ? "Saven van bestand op cassette"
1020 ? "Zet de 1010 klaar en druk op RETURN"
1030 OPEN #1,8,0,"C:"
1040 ? #1;BAGGER$
1050 FOR I=1 TO LEN(A$) STEP BLOKL
1060 B$=A$(I):? #1;B$
1070 NEXT I
1080 CLOSE #1
2000 REM LOAD
2010 ? "Laden van bestand van cassette"
2020 ? "Zet de 1010 klaar en druk op RETURN"
2030 OPEN #1,4,0,"C:"
2040 INPUT #1,BAGGER$
2050 I=1:TRAP 2080
2060 INPUT #1,B$:B$(LEN(B$)+1)=SP$:A$(I)=B$
2070 I=I+BLOKL:GOTO 2060
2080 CLOSE #1
```

```
4 REM PAUL VEGER MEI 1985
10 DIM A$(1000),B$(20),F$(15),RSTART$(7)
30 REM VUL HIER A$
40 REM NU DOEN WE DAT EVEN ZO:
55 A$="HALLO, IK KOM VAN DISKETTE AF"
60 REM ER KAN NATUURLIJK WEL 10 KEER
61 REM ZO VEEL IN A$
1000 REM SAVE
1010 ? "Saven van bestand op diskette"
1020 ? "Zet de 1050 klaar en druk op RETURN"
1022 ? "Welke filenaam D:";:INPUT B$
1023 F$="D:":F$(3)=B$
1030 OPEN #1,8,0,F$
1060 ? #1;A$
1080 CLOSE #1
2000 REM LOAD
2010 ? :? "Laden van bestand van diskette"
2020 ? "Zet de 1050 klaar en druk op RETURN"
2022 ? "Welke filenaam D:";:INPUT B$
2023 F$="D:":F$(3)=B$
2030 OPEN #1,4,0,F$
2050 GOSUB 15000
3000 ? A$
3010 END
15000 REM LAADPROGRAMMA VOOR STRINGS
15020 RSTART$="hhh*LVd"
15030 REM IN 15020 * EN d IN IVERSE VIDEO
15050 IOCB=16
15060 BUF=ADR(A$)
15065 BUFLEN=LEN(A$):RSTART=ADR(RSTART$)
15080 POKE 832+IOCB+2,7
15090 POKE 832+IOCB+4,ASC(CHR$(BUF))
15100 POKE 832+IOCB+5,INT(BUF/256)
15110 POKE 832+IOCB+8,ASC(CHR$(BUFLEN))
15120 POKE 832+IOCB+9,INT(BUFLEN/256)
15125 POKE 832+IOCB+10,4
15130 DUMMY=USR(RSTART,IOCB)
15135 CLOSE #1
15140 RETURN
```

```
4 REM PAUL VEGER MEI 1985
5 BLOKL=127
6 OPEN #2,4,0,"K:"
10 DIM A$(1000),B$(BLOKL),SP$(BLOKL),F$(15)
20 FOR I=1 TO BLOKL STEP 10:SP$(I)="          ":NEXT I
30 REM VUL HIER A$
40 REM NU DOEN WE DAT EVEN ZO:
55 A$="HALLO,IK KOM VAN DISKETTE AF."
60 REM ER KAN NATUURLIJK WEL 10 KEER
61 REM ZO VEEL IN A$
1000 REM SAVE
1010 ? "Saven van bestand op diskette"
1020 ? "Zet de 1050 klaar en druk op RETURN"
1022 ? "Welke filenaam D:";:INPUT B$
1023 F$="D:":F$(3)=B$
1030 OPEN #1,8,0,F$
1050 FOR I=1 TO LEN(A$) STEP BLOKL
1060 B$=A$(I):? #1;B$
1070 NEXT I
1080 CLOSE #1
2000 REM LOAD
2010 ? "Laden van bestand van diskette"
2020 ? "Zet de 1050 klaar en druk op RETURN"
2022 ? "Welke filenaam D:";:INPUT B$
2023 F$="D:":F$(3)=B$
2030 OPEN #1,4,0,F$
2050 I=1:TRAP 2080
2060 INPUT #1,B$:B$(LEN(B$)+1)=SP$:A$(I)=B$
2070 I=I+BLOKL:GOTO 2060
2080 CLOSE #1
3000 ? A$
```

Bibliotheek

Uit onze bibliotheek zijn momenteel 4 cassettes verkrijgbaar. Vroeger listen we precies wat er op elke cassette stond, dat doen we nu niet meer omdat het straks te veel plaats gaat innemen. Per cassette wordt nu een korte beschrijving gegeven van de inhoud. Bijna alle programma's zijn in Basic. De bedoeling van deze programma's is, behalve dat je er plezier aan hebt, dat je er wat van leert. Dit kan door het programma te bestuderen en aan te passen, veranderen of verbeteren.
Alle cassettes kunnen ook op diskette geleverd worden met uitzondering van no. 4 omdat dit voor het merendeel tape programma's zijn. De kosten per cassette of diskette zijn 15 gulden inclusief verzendkosten. Alles wordt met een handleiding geleverd. Deze handleiding staat nu nog op papier maar zal binnenkort als gesproken woord op de cassette worden bijgeleverd. De meeste programma's zijn geschikt voor de 600XL en 800XL (niet allemaal dus, want er zijn enkele 48K programma's).
U kunt bestellen door het verschuldigde bedrag over te maken op onze bank of giro rekening onder vermelding van uw naam en adres. Levertijd is ongeveer 3 weken. Deze bestellingen kunnen alleen worden gedaan door diegenen die hun donatie hebben betaald EN het aanmeldingsformulier hebben ingevuld en opgestuurd. Geld dat bij ons binnenkomt van andere personen wordt niet terug gestuurd.
Voorheen was E. de Jonge bibliothekaris. Dit is nu niet meer het geval. Na een jaar van inspanning willen we je erg graag bedanken voor je inspanningen. Nu nog even het volgende. Op tape 4 staat een zgn. translator. Dit is niet de translator die er op zou moeten staan. In het programma Myrtle de Turtle schijnen een paar foutjes te zitten. In regel 20 staan 2 aanhalingstekens. Hier moet een spatie tussen komen. In dezelfde regel moet VP = HS HS = VP zijn. In regel 30 moet ook tussen de aanhalingstekens een spatie staan. Op regel 210 staan tussen aanhalingstekens 5 spaties. Dit moeten er 4 worden. In regel 400 staat 2 maal een + teken. Dat moet uiteraard maar een + teken zijn. In regel 560 moet CT CY zijn. In 1110 moet (N,14)) (N1,14)) zijn. Regel 260 moeten elke keer tussen de aanhalingstekens 4 spaties staan i.p.v. 5 spaties.

Beschrijving
Op no. 1 staan in hoofdzaak spelletjes en de taal Frothe. Nr.'s 2&3 bevateen allemaal Basic spelletjes (8 stuks per cassette).
Nr. 4 bevat gebruikersprogramma's voor tape en machinetaal-fanaten.
Heeft u nog leuke listings waarvan u denkt dat ze geschikt zijn voor de bibliotheek, stuur die dan op aan de bibliotheekbeheerster: Mevr. L. de Jong, Emmalaan 22, 3411 XH Lopik. Telefoon 03475-2099 ALLEEN tussen 10.00 en 17.00 uur.

SAG REGIONAAL

Deze kolom zal in elke AM aandacht besteden aan regionale en of plaatselijke aktiviteiten. Het is dan wel de bedoeling dat deze informatie door deze plaatselijke groepen aan ons wordt gestuurd op papier.
Langzamerhand worden er meer en meer ontmoetingen georganiseerd. Oldenzaal was de voorloper van dit alles, daarvan hebben wij in ons vorige blad reeds melding gemaakt.
Plaatsen die nu ook regionaal ontmoeten zijn Den Haag en Nijmegen. Van Den Haag hebben we nog niets officieels op papier vernomen dus het is ons niet bekend hoe vaak en wanneer er ontmoet wordt. In de regio Nijmegen-Arnhem ontmoet men ongeveer een maal per maand. Dit gebeurt in de zaal 'Het Molentje' in Lent. Informatie hierover kunt u krijgen via tel. 080-448682.
Dit blad zal waarschijnlijk niet op tijd komen voor de ontmoetingen in Amsterdam en Rotterdam die resp. 11 en 18 mei zullen plaats hebben. Voor informatie over Amsterdam kunt u kontakt opnemen met dhr. Minten. tel. 020-254996. Voor Rotterdam en omstreken kunt u schrijven naar: SAG regio Rijnmond, Postbus 21315, 3001 AH Rotterdam.
In Eindhoven, Delft en Den Helder zitten er plannen in de lucht, terwijl ook in Oss een gebruikersgroep schijnt te bestaan. Hier weten we echter momenteel niets van. Het is wel de bedoeling dat de S.A.G. in de toekomst in Oss wat gaat organiseren omdat deze plaats (met dank aan de Harendse Smit) een vrij grote Atari belangstelling kent. Ook in andere regio's waar gebruikersgroepen buiten de S.A.G. opereren is er de kans dat de S.A.G. straks in die plaats zelf wat gaat organiseren.
Peter Bastiani (die na een IBM dwaling weer bekeerd is en een Atari gekocht heeft) is van plan in Haarlem een ontmoeting te organiseren, waarschijnlijk op 1 mei. Inlichtingen op 023-290405.
A. Mol in Soest zal binnenkort ook wel een bijeenkomst gaan organiseren. Voor informatie kunt u naar A. Mol bellen tijdens zijn Help-lijn uren.
In de laatste ESCAPE stond dat R. Stapel in Voorschoten en omgeving graag een clubje opzet. Daar hij daar weinig reacties op gehad heeft probeert hij het nu nog eens. Bel. R. Stapel tijdens de Help-Lijn uren.

AAN DE REDACTIE

Beste redactie
Ik heb de eerste twee nummers van ESCAPE ontvangen en ben erg blij dat er eindelijk iets in het Nederlands in de bus valt. Ga zo door met het tijdschrift want de kwaliteit wordt zienderogen beter. Zou het mogelijk zijn wat langere listings te plaatsen, liefst een spelletje of zo. Even nog een vraagje. Ik heb pas een disk drive gekocht. Kan ik nu de diskettes aan alle twee de kanten beschrijven?
Groetjes
Marco v. Zanten
Amsterdam

Wat de listings betreft, kijk maar in ons nieuwe blad. Verder is het zeer goed mogelijk om disks aan twee kanten te gebruiken. Je moet dan natuurlijk een gaatje knippen aan de andere kant van de disk, anders kun je er niet op schrijven. Het beste kun je dat doen door een tweede disk er onder te leggen zodat je precies kan zien op welke hoogte je het gaatje moet knippen. Dit moet zeer secuur gebeuren.

Beste Atari-vrienden
Jammer dat jullie in je rubriek ''Peeks en Pokes'' daar zo onzorgvuldig mee omgaan. Volgens mij is het beter om wat minder lokaties te behandelen, maar dan wel echt goed en wat meer uitgebreid.
Bij de behandeling van de lokaties 729 en 730 wordt volgens mij dezelfde fout gemaakt als, in het vorige nummer, bij de lokaties 18, 19 en 20.
Er is toch wel wat meer over te vertellen dan alleen maar dat de stroomvoorziening in Amerika anders is en dat daarom dat Amerikaanse programma niet loopt.
De voor de Europese markt gefabriceerde computers zijn aangepast aan het in Europa gebruikte PAL televisie systeem. De interne (real time) klok gaat daarom per 1/50 sec. een stapje vooruit.
Bij het Amerikaanse NTSC televisie systeem is dit 1/60 sec.
In mijn, Europese, ATARI 800XL staat in lokatie 730 een 5 en in lokatie 729 een 40.
Het resultaat is wel hetzelfde. Een repeteersnelheid van 5 × 1/50 sec. = 0,1 sec, en een vertraging tussen aanslaan en repeteren, van 40 × 1/50 sec. = 0,8 sec.
Bij lokatie 732, de HELP-toest, zou nadrukkelijk vermeld moeten worden dat 732 terug gezet moet worden naar 0.
Om volledig te zijn:
PEEK (732) = 81 bij HELP + SHIFT
= 145 bij HELP + CONTROL
Over lokatie 559 valt erg veel te vertellen en dat is natuurlijk niet zo simpel. Maar nu staat er wel heel erg weinig, en dat is nog fout ook. Met Poke 559, 0 schakel je een stuk van de computer uit nml. ANTIC.
Je hebt dan geen beeld meer, maar de computer werkt 20% vlugger.
Lokatie 559 staat normaal op 34, maar afhankelijk van wat je verdere programma is, moet je 559 terugzetten wil je wat zien.
Ik wil niet zeggen dat wat hierboven staat, de manier is om iets over geheugenlokaties te vertellen. Wat ik wel wil zeggen is dat ATARI-bezitters die geïnteresseerd zijn in POKES en PEEKS, een beetje meer serieus genomen moeten worden en dergelijke informatie moeten krijgen van hun S.A.G.
Met vriendelijke groeten
Frans Veltman

Onze taal

Je zal toevallig maar NEDERLANDS praten en een computer hebben. Dat is bijna even zielig als machine-taal programmeren en maar tien vingers hebben om zestientallige sommetjes na te tellen. 't Kan natuurlijk wel, maar het blijft behelpen.
De vraag is wat er nou makkelijker is. De hele handel vertalen of overschakelen op het jargon, waarin gejumpt wordt naar save-routines of geprobeerd wordt om een binary file te runnen. Zou de zaak er veel duidelijker op worden wanneer we zouden proberen om een tweetalig bestand aan het lopen te krijgen? Wie weet waarover we het hebben met ''spelers en projectielen grafiek''?
Het gemak lijkt op gespannen voet te staan met onze taal. Gelukkig is de computer een veelzijdig apparaat. Laten we onze eigen taal maar zo veel mogelijk gebruiken in de (is er een beter woord?) software. De gewone gebruiker, die een spelletje wil spelen of iets uit wil rekenen of een tekst wil verwerken (!!!!), die hoeft toch niet steeds ingepeperd te krijgen dat hij of zij ''any key'' moet pressen om te starten.
Gebruikersvriendelijk is misschien niet het mooiste Nederlandse woord, maar een beetje doordacht vertalen kan de (daar komt het weer) software heel wat vriendelijker maken. Een belangrijke taak voor de programmeur is om 'het systeem' aan het oog te onttrekken. De bestuurder van een auto hoeft toch ook niet almaar hardop mee te denken over de werking van het mechaniek.
En dan de programmeurs. Dat is tenslotte maar een klein groepje specialisten. Voor hen (voor ons dus) is het belangrijk om de vaste begrippen bij een vaste naam te noemen en de Amerikaanse ontwerpers van het Operating System spreken nu eenmaal Engels en ze hebben engelse labeltjes aan hun routines gehangen. Let it be.

R. Bishoff

BOEK BESPREKING

De laatste 2 maanden zijn er een aantal nieuwe boeken op de markt verschenen. Zo heeft Bruna een aantal Date Becker boeken voor de Atari op de Nederlandse markt gebracht. Momenteel alleen nog in het Duits, maar aan vertalingen van twee van de boeken wordt gewerkt. De boeken zijn:
Atari 600 XL/800XL Intern
Peeks&Pokes zu Atari
Atari für Einsteiger
Atari Adventures und wie man zie auf die Atari programmiert.
Basic Buch für Atari für Atari
Ook is er pas geleden een boek verschenen genaamd ''Praktische gids Atari 600XL/800 XL, uitgegeven door SYBEX.

Het boek 'Atari 600 XL/800 XL Intern' kost ongeveer 59 gulden en heeft 380 bladzijdes. Het boek beschrijft in detail de ANTIC, GTIA, POKEY en PIA chips. Dit zijn alle chips die specifiek voor de Atari zijn. Daarna geeft het een summiere lijst van alle operating Systeem routines. Player Missile Graphics, Joystick besturing, Licht pen, geluid etc. komen ook aan bod. De beschrijvingen zijn goed en gaan dieper op het onderwerp in dan de meeste boeken. Het is jammer dat het boek in het Duits is, waarbij uiteraard nog veel Engelse termen voorkomen. Soms een beetje verwarrend voor de niet talenwonders onder ons. Voor de rest is het een goed boek dat zeker niet mag worden gemist in de boekenkast van de serieuze programmeur.

PEEKS&POKES ZU ATARI 600XL/800XL is eveneens een niet te missen boek. Het lijkt een beetje op de ''Mapping the Atari'' van Compute, wat helaas nog niet is aangepast voor de XL serie. Peeks en Pokes bespreekt de belangrijkste geheugen-plaatsen van de computer. Per geheugen locatie wordt besproken wat het doet en wat je er mee kan doen. Helaas worden niet alle locaties besproken, maar in ieder geval wel de meest belangrijke. Een foutje heb ik al ontdekt, laten we hopen dat het er bij een blijft. Zo staat er dat je alle text naar de printer kan sturen i.p.v. het scherm met een bepaalde poke. Deze poke is niet de goede. (Escape maakte overigens dezelfde fout, net zoals Atari in hun handleiding. Drie maal is scheepsrecht). Een nadeel van dit boek is dat het geen index heeft. Al met al is dit boek zeer handig om te hebben, en zeker voor de prijs hoeft men het niet te laten.
Het boek kost ongeveer 50 gulden en heeft 250 bladzijdes.

Een nieuw Nederlands boek is ''Praktische gids ATARI 600XL/800XL'' van de uitgeverij SYBEX. Ironisch hierbij is het plaatje van de OUDE 800 op de omslag. Het is een boek voor de echte beginner vergelijkbaar met het boek van Bill Carris (zie review in eerdere uitgave). Een aantal verschillen zijn echter aanwezig. Dit boek begint helemaal aan het begin. Wat is een computer en wat kan ik er mee doen. Ook beschrijft het de oude Atari modellen 400/800. Het boek gaat dan door met het beschrijven van een aantal van de belangrijke BASIC termen, grafische mogelijkheden etc. Een leuk stukje dat in niet al te veel beginners boeken voorkomt is het laatste gedeelte wat gaat over opslaan op disk of cassette.
In het algemeen ziet het boek er redelijk verzorgd uit, alhoewel hier en daar al kleine foutjes ontdekt zijn. Het boek heeft 225 bladzijdes en is niet duur, namelijk rond de 29 gulden. Kortom, de echte beginner heeft aan dit boek een prima leraar.

C. Jansen

KORTE MEDEDELINGEN

Ondanks een zeer zorgvuldige controle is er in de vorige ESCAPE toch een foutje geslopen in een van de programma's. In het Data-bestand op blz. 26 is bij een aantal exemplaren op regel 310 het onderste pootje van de E weggevallen zodat het lijkt alsof er een F staat. De regel moet dus zijn:....:IF A = E then ? ....
Op regel 330 staat twee maal het regelnummer 370. Dit moet twee maal 380 zijn. De regel wordt dus: 330 trap 380:if A$(1,.........THEN 380.

Ook de poke om tekst naar de printer te sturen was niet correct. Hier volgt de goede: POKE 838,202: POKE 839,254

Er hebben de laatste tijd op de Help-lijn wat mensen gebeld die slechte ervaringen hebben met het programma Home filing Manager (Nederlandse versie heet Kaartsysteem). Het schijn dat de data disk nog wel eens uitgewist wordt door het programma. Is dit een menselijke fout of zit er een foutje in het programma? Als meer personen dit probleem hebben gehad dan horen we dit graag. Zorg er in ieder geval voor dat je een backup copy hebt van de data disk.

We hebben nog steeds te weinig mensen voor de Help-lijn. Wie helpt de Help-lijn???? Al is het maar een uurtje per week.

In Engeland bestaan ook enkele Atari Gebruikersgroepen. Een daarvan is de ''UK Atari Computer Owners Group''. Zij publiceren een blad onder de zelfde naam met daarin erg leuke artikelen en listings, uiteraard in het Engels. Men kan lid worden van deze club zodat het tijdschrift automatisch toegestuurd wordt. Het gaat 7 pond per 4 tijdschriften kosten (neem dus maar aan dat het een kwartaal uitgave is).
Voor informatie schrijf je naar ''The U.K. Atari Computer Owners Club, P.O. Box 3, Rayleigh, Essex, Engeland''.

Nu we het toch over Engeland hebben, wist u dat vlak bij Londen een van de grootste Atari winkels in Europa zit. Dit is de Silica shop, die alleen maar Atari apparatuur verkoopt. Kasten vol met software. Als een programma hier in Nederland niet te vinden is (wat me sterk lijkt) hebben ze het daar wel. Ze sturen je graag een catalogus met honderden software pakketten incl. al hun prijzen. Schrijf naar ''Silica Shop, 1-4 Mews, Hatherly Road, Sidcup, Kent DA14 4DX, Engeland. Telefonisch zijn ze ook te bereiken (vanuit Nederland) 09-44-1-3011111.

In het vorige blad stond een klein artikeltje over de Turbo-tape. Dit Programma wordt niet onder rembours gestuurd, dat is veel te duur. Betaling alleen via cash of cheque naar Casa Soft, Postbus 227, 3760 AE Soest. Turbo Tape is ook te koop bij Radio Muller in Oldenzaal.

Wist u dat je bij de Monitor Club in Lelystad per post soft en hardware kan bestellen voor uw Atari. Bel naar de Monitor club, 03200-43448.

Verscheidene malen hebben we vernomen dat de voeding bij de XL computers wel eens stuk gaat. Dit probleem is meestal zeer makkelijk op te lossen: in de transformator zit een klein hittezekeringetje dat door kan branden als de trafo te heet wordt. Waarschijnlijk zijn deze zekeringen gemaakt voor Amerika, waar de trafo's op 110 Volt lopen, waardoor de hittevorming minder is.
In de trafo zit een normale glaszekering die ook door kan branden. Kontroleer deze eerst. Als die nog goed is, dan zit er tegen de mantel van de spoel (groot zilver blok) een klein vierkant zwart plaatje waar twee draadjes naar toe lopen. Dit plaatje kun je door er een schroevedraaier tussen te zetten uit de trafo halen. Doe dit wel voorzichtig. Boven op dit plaatje komen de twee draadjes bij elkaar in een soort soldeerpuntje dat dan doorgebrand moet zijn. Met behulp van een soldeerbout kun je deze twee puntjes weer aan elkaar solderen. Dan zou hij het weer moeten doen.
Daar dit een technische ingreep is kan dit de garantie van de voeding ongedaan maken. Begin er dus alleen aan als je weet wat je doet en geen zin hebt om een aantal weken op een nieuwe voeding te wachten.

Voor diegenen die in Nijmegen of omstreken wonen is het nuttig te weten dat tenminste één boekhandel in die regio de moeite neemt om een uitgebreid pakket boeken en tijdschriften op Atari gebied te leveren. We hebben het hier over ''De Boekelier'' in de Marienburg Passage te Nijmegen. Het tijdschrift ANTIC dat in dezer regio normaal gesproken niet te krijgen is ligt bij hem op de plank. Voor de rest van Nederland heeft de Boekelier een voorraadlijst die hij op aanvraag toezendt. Orders boven de 30 gulden betalen geen portokosten!!! Adres van de Boekelier is: Passage Marienburg 22, 6511 PM Nijmegen, Tel. 080-239618.

ADVERTENTIES

In deze rubriek kunnen we kleine advertenties van de S.A.G. mensen plaatsen. De kosten zijn f 2,50 per keer met een maximum van 25 woorden.

---

* Ik ben bezig met fig-forth (uit bibliotheek) en zoek andere geïnteresseerden. Graag telefonisch kontakt met Ellerman te Oss 04120-43320.

---

* Ben al geruime tijd op zoek naar een gebruikte Atari disk-drive (liefst 1050). Wie? Telefonisch kontakt na 7 uur met Sander Brouwer 08389-9193.

---

* Wie kan mij helpen aan een gebruiksaanwijzing voor Eastern front, Nato commander en Music-Composer? Te koop module Super Cobra. Te koop gevraagd 1020 printer/plotter. Tel.: 02248-1363.

---

* Ter overname aangeboden (geen kopie) van Aackosoft: Soft Note, Soft Count en Aackoboek (fin. Adm.). Winkelwaarde over de honderd gulden. Mijn prijs is vijftig gulden. Bel 020-252336.

---

* Wie helpt mij aan een Atari disk drive? Tel. 08303-3702.

---

* We zoeken leuke listings voor in het blad. S.A.G.

---

* Wie heeft de Realtime-clock uit de Elektuur van april 1985 aangesloten op zijn Atari computer? Heeft er iemand al een aansluiting voor elkaar van de Elektuur Mei C64 IO bus aan de Atari-bus? Willen mensen die dit al gedaan hebben of willen gaan doen mij even bellen, dan kunnen we de ervaringen kombineren. Bel: Paul Veger 071-132073.

SCHRIJF NU IN VOOR DE STICHTING ATARI GEBRUIKERS!!!!

De Stichting Atari Gebruikers (S.A.G.) is een onafhankelijke gebruikersgroep die voor u een nieuwe wereld opent op het gebied van uw XL computer. Voor slechts f 30,- wordt u donateur waardoor u de volgende voordelen geniet:
- Ontvangst van ons stichtingsblad met daarin artikelen, tips, listings, nieuws, interviews etc. etc., allemaal op Atari gebied.
- Een Help-lijn die paraat staat voor uw meest urgente problemen. 12 uur per dag. 7 dagen per week.
- Software bestand. Een verzameling van programma's speciaal geselecteerd voor uw Atari.
- Landelijke en regionale activiteiten, o.a. beursen en gebruikersdagen.
- Nog veel meer.

U wordt donateur van de S.A.G. door onderstaand formulier in te vullen en op te sturen naar: Stichting Atari Gebruikers, Postbus 40181, 6504 AD Nijmegen. Tevens moet u uw donatie over maken op postgiro 4726849 of AMRO bank 45.04.28.826 onder vermelding van uw naam en adres, en de mededeling ''Donatie''. De S.A.G. kent geen leeftijds grenzen.
Donateurschap is op jaarbasis.

NAAM: ____________________

VOORLETTERS: ____________________

STRAAT + NUMMER: ____________________

POSTCODE/PLAATS:

TELEFOON: __________ GEB. DATUM: __________

BEROEP: ____________________

Regionaal probeert de S.A.G. gebruikers met elkaar in kontakt te brengen door telefoonnummers door te geven. Heeft u er bezwaar tegen als uw telefoonnummer op deze kontaktlijst komt?

WAT ZAL HET ZIJN?

Dat kan de Harense Smid gemakkelijk zeggen! Niet voor niets is de Harense Smid de best gesorteerde computerspecialist. Een fantastisch assortiment in hardware, software en boeken. Keuze uit meer dan 40 ATARI boeken. Vele Nederlandse en alle Data Becker boeken uit voorraad.



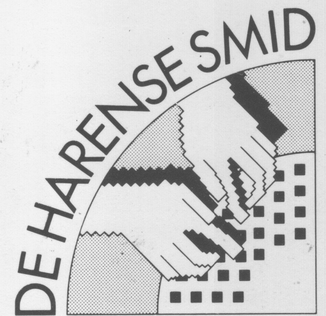
En uiteraard ook een keuze uit meer dan 100 stuks verschillende software spellen. (zakelijk en utility's). NU:

Atari 600 XL computer met Nederlandse handleidingen en zes maanden garantie **299.–**

Atari computer 800 XL inclusief 1050 diskdrive met 10 diskette's f1.095.–

Seikosha matrixprinter met Atari interface f649,–

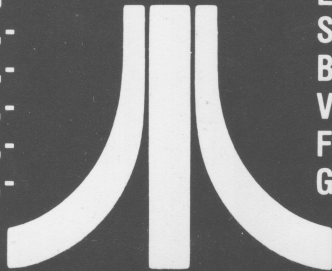
Centronics interface f299,–



De Harense Smid B.V. Computer;
Heuvel 33, 5341 CV OSS,
Telefoon: 04120-43244

Let op!
Voor computers en software naar onze zaak in Oss.

Atari 800XL	398,-	Epson RX80/FT	1298,-
Atari 1050 Diskdrive	698,-	Star printer SG10	1298,-
Atari 1010 Recorder	139,-	BASIC XL (Disk + Cartr.)	349,-
Atari Diskpack 800XL + 1050	1089,-	Visicale (disk)	189,-
Atari 1029 Matrixprinter	698,-	Flight Simulator II (disk)	209,-
Epson Interface: voor Atari	349,-	Ghostbusters (disk)	69,-



ATARI SPECIAALZAAK

ENORME KEUS AAN SOFTWARE VOOR UW ATARI HOMECOMPUTER

Voor SAGleden 10% korting op alle Atari Software.
Telekorder: de Nr. 1 Atari specialist van Nederland.

TELEKODER
COMPUTERS

Nederlands grootste computerspeciaalzaak - Verzending door heel Nederland.

Hoogstraat 26, 53 en 65 Rotterdam

010 - 334242/334237 010 - 133088/148605